Manual de Esportes do CASCÃO

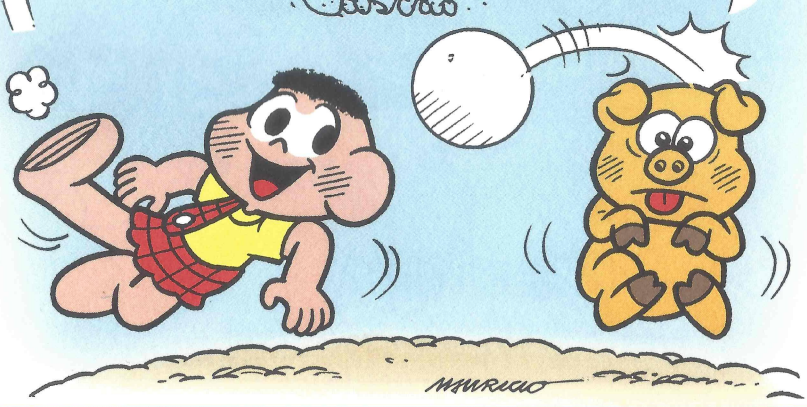
© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

Manual de Esportes do CASCÃO

Oi, leitor!

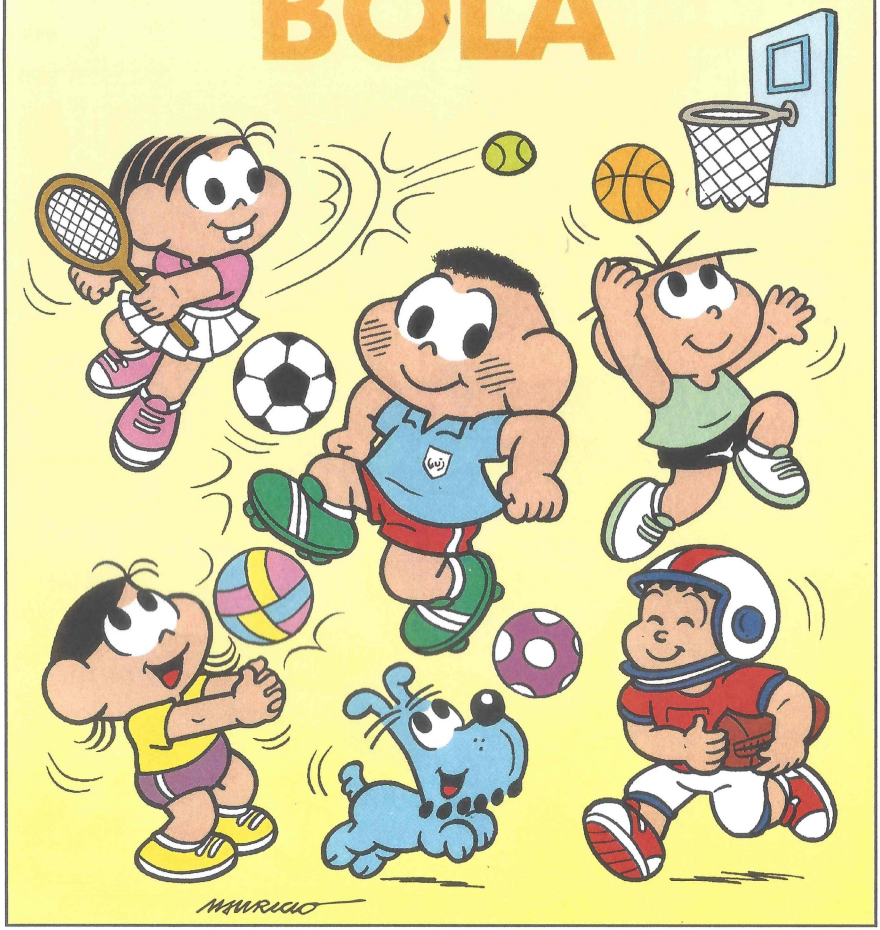
A turma sempre diz que eu sou o maior craque do bairro. Modéstia à parte, sou mesmo. Mas não gosto só de futebol, não! Eu curto outros esportes também. É por isso que escrevi este manual. Ele fala de jogos com bola, corridas de carros, artes marciais, Olimpíadas e ARGH!... até de esportes aquáticos. Ainda escolhi um monte de brincadeiras, músicas, poesias e muitas outras coisas legais para deixar o meu livro bem radical. Agora, bola pra frente e divirta-se com o meu manual.

Cascão



Capítulo 1

BATENDO BOLA

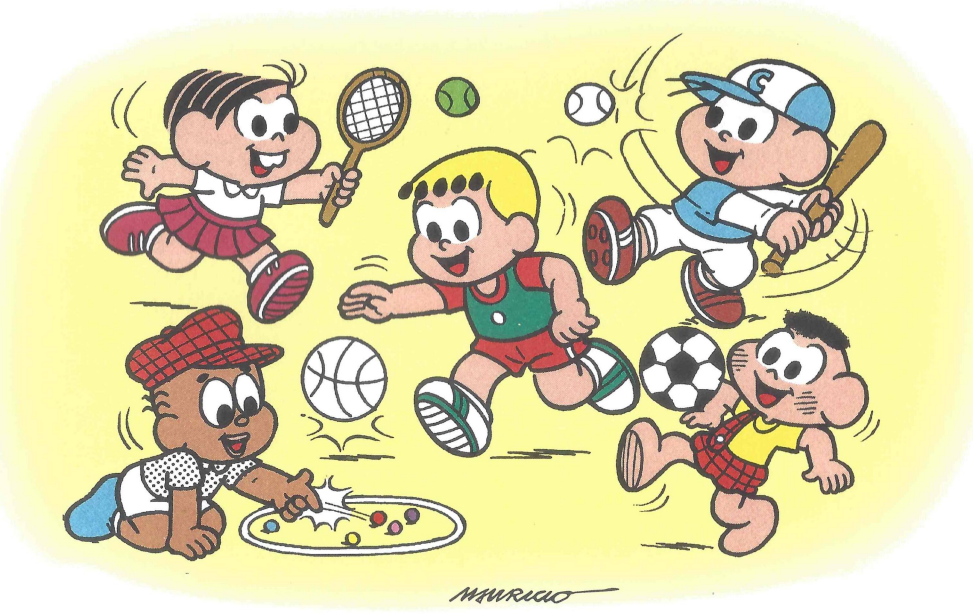


Rola a Bola

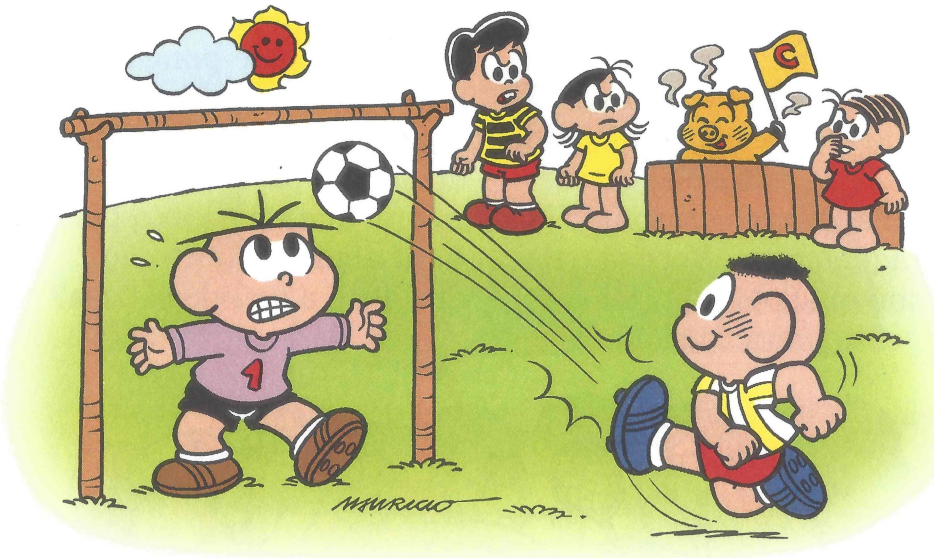
Desde que o mundo é mundo, o homem não pode ver uma bola que logo sai correndo atrás. É incrível como a gorduchinha conquistou tanta gente no mundo todo.

No Brasil, a bola até virou gíria. *Dar bola* quer dizer paquerar. *Bolão* não é só uma bola grande, mas também uma aposta entre muitas pessoas. E *ganhar uma bolada* é o mesmo que receber muito dinheiro.

A bola rola, quica, pula, é arremessada, leva raquetadas... Você já pensou quantos esportes a gente pratica usando a dona redonda? Faça uma brincadeira com um amigo. Aposte quem consegue lembrar mais jogos em que ela entra em cena. Vale desde o pingue-pongue até o futebol americano, com aquela bola esquisita. Mas deixe isso para depois. Agora, que tal tocar a bola e ver alguns esportes em que ela é a grande estrela?



Gooo!



O Brasil é conhecido como o país do futebol, mas não foi aqui que esse esporte nasceu. Ele foi inventado pelos ingleses e, dizem por aí, *aperfeiçoado* pelos brasileiros. Ou você acha que somos tetracampeões mundiais por acaso? Só que, muito antes dos ingleses jogarem futebol com as regras que conhecemos hoje, a bola já rolava solta.

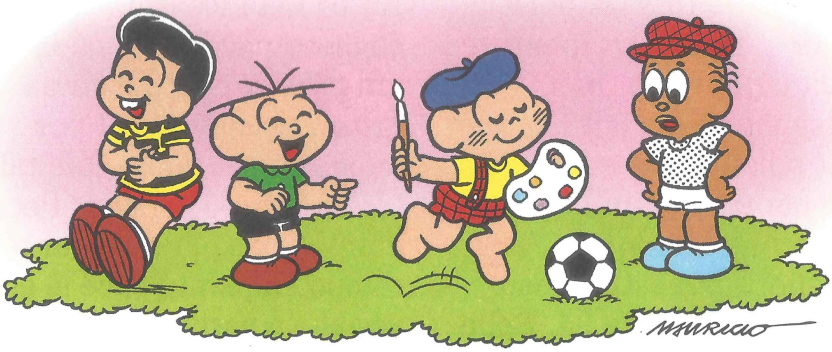
Os homens das cavernas eram loucos para chutar qualquer coisa que fosse redonda. Valia tudo: frutas, rolos de capim seco e ui!... pedras.

Os antigos gregos também batiam uma pelada, usando como bola a bexiga de um boi cheia de ar. O difícil era encontrar alguém com coragem de soprar a bexiga. Blargh!

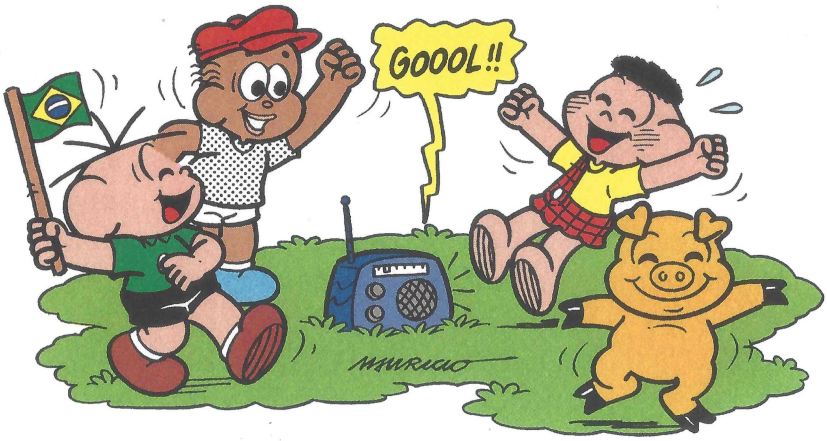
Os japoneses, então, tinham um jogo maluco que pode ser o avô do futebol. Oito jogadores passavam a bola de pé para pé, sem deixá-la cair no chão. Já viu, né? Quem não fosse bom de embaixadas, nem entrava nessa.

No Brasil, o futebol chegou em 1894, quando o paulista Charles Miller voltou de uma viagem à Inglaterra com uniformes e bolas na bagagem. Ele era doido por futebol e foi logo agitando os primeiros jogos, entre brasileiros e ingleses. A moda pegou rapidinho. Aí, os clubes de futebol começaram a se organizar e o esporte virou paixão nacional.

Nossos jogadores ficaram tão craques no jogo que até os ingleses concordam com uma coisa: os brasileiros podem não ter criado o futebol, mas inventaram o *futebol-arte*.



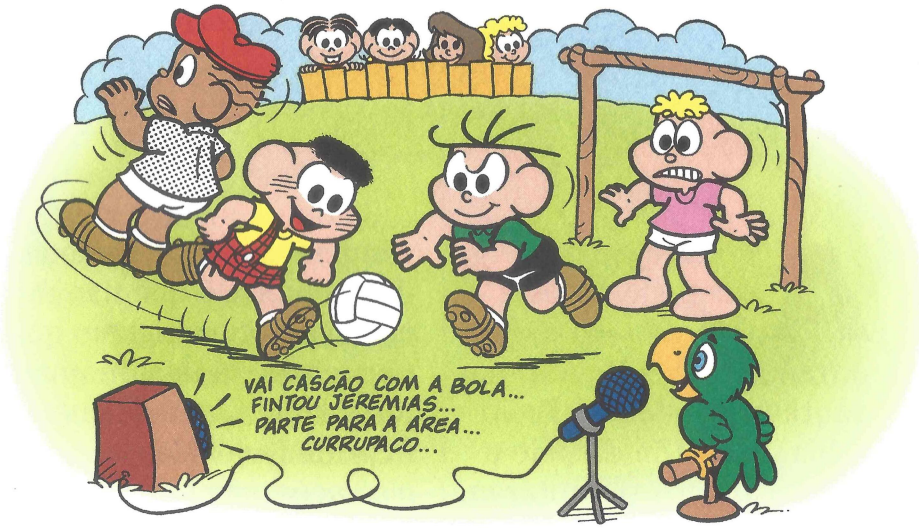
Ligado no Lance!



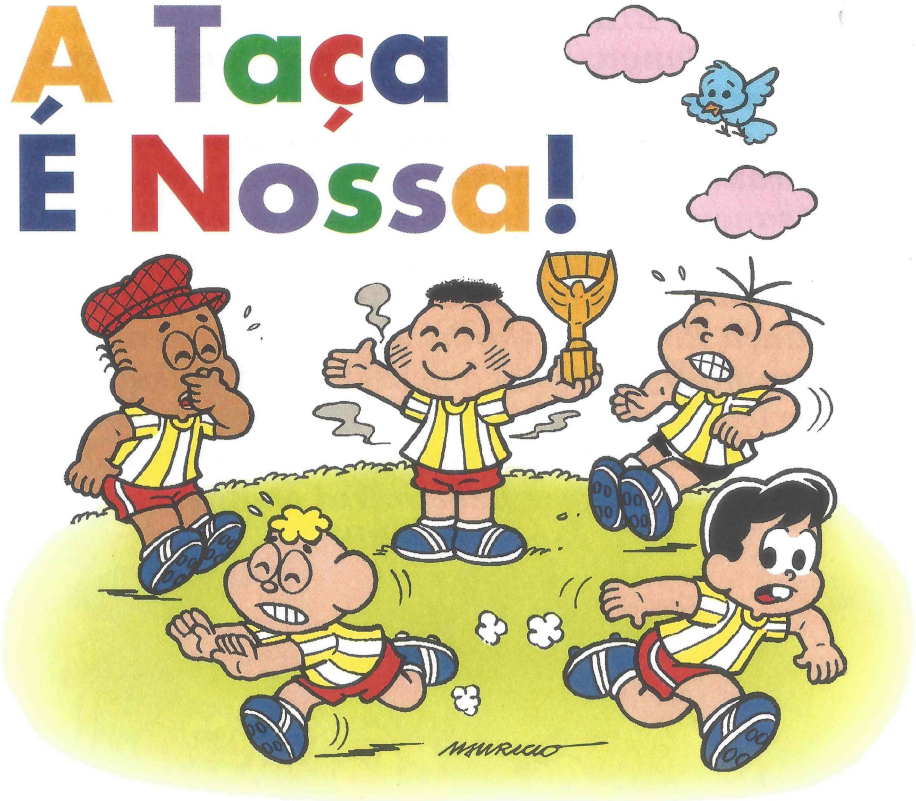
Você já ouviu um jogo de futebol pelo rádio? Os locutores falam depressa, não? Pois esse é o único jeito de narrar uma partida sem deixar de contar nenhum lance para os torcedores. Fiori Gigliotti é mestre nisso.

Na Copa de 94, Bebeto marcou um golaço contra os Estados Unidos. Gigliotti narrou a jogada em *28 segundos* e ainda gritou a palavra ***gol*** por mais *10 segundos*. Que tal tentar fazer o mesmo? Peça a um amigo para marcar o tempo enquanto você lê em voz alta a narração do Fiori.

"Vai Brasil que a nossa fé te empurra. Carrega Dunga, invadindo o campo americano. Solta curtinho para Zinho. Domina bem e bonito. Finta um adversário. Zinho avançando. Romário esperando. Saiu o passe. Zinho para Romário. Avança o artilheiro. Finta um americano. Escapa bem e bonito. De outro. Vai Brasil pra cima da defesa americana. Agüenta, coração! Avança Romário. Ganha espaço e aumenta a confiança. Desloca-se Bebeto. A defesa americana abrindo buraco. Carrega Romário. Vai cruzar. Cruzando para a boca do gol. Na velocidade aparece Bebeto. Vai chutar. É fogo! É goooooollllll!"



A Taça É Nossa!



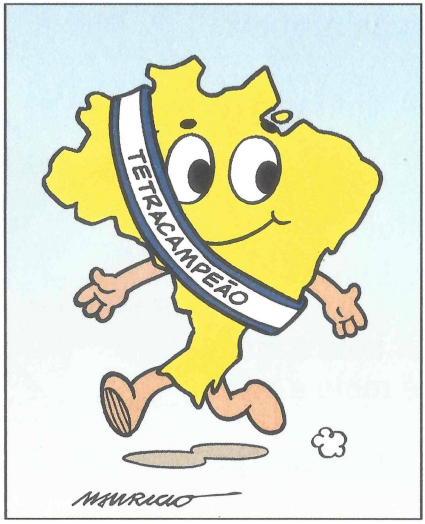
Acredite, se quiser, quem inventou a Copa do Mundo foi o francês Jules Rimet, que adorava futebol, mas não sabia jogar. Um dia, ele e alguns amigos se juntaram para organizar o primeiro campeonato internacional de futebol. Só que não deu certo, porque ninguém quis participar. Já imaginou se fosse hoje? Quem ia querer ficar de fora? Mas tudo isso aconteceu em 1904, quando as coisas eram

bem diferentes. Apesar do campeonato ter ido por água abaixo, neste mesmo ano aconteceu uma coisa legal: nasceu a FIFA, Federação Internacional das Associações de Futebol.

E você está pensando que Rimet desistiu do seu sonho? Que nada! Anos depois, ele foi presidente da FIFA e tanto fez que organizou o primeiro Mundial. Os jogos foram disputados no Uruguai, que venceu o campeonato.

A partir daí, a Copa passou a ser realizada a cada quatro anos e só foi interrompida durante a Segunda Guerra Mundial. Quando ela recomeçou, o troféu do campeonato ganhou o nome de Taça Jules Rimet. Ficou combinado que o campeão levaria a taça e, na Copa seguinte, a daria ao novo vencedor. Também foi acertado que o primeiro tricampeão ficaria com a taça de vez. Será que você adivinha quem conseguiu essa proeza?

O Brasil já tinha vencido em 1958 e em 1962. Aí, na Copa de 1970, ganhou o campeonato de novo e levou a Jules Rimet para sempre. E como somos mesmo bons de bola, em 1994, chegamos na frente mais uma vez e, agora, nosso país é o único tetracampeão mundial.



Jogo de Bola

Cecília Meireles

A bela bola
rola:
a bela bola do Raul.

Bola amarela,
a da Arabela.

A do Raul,
azul.

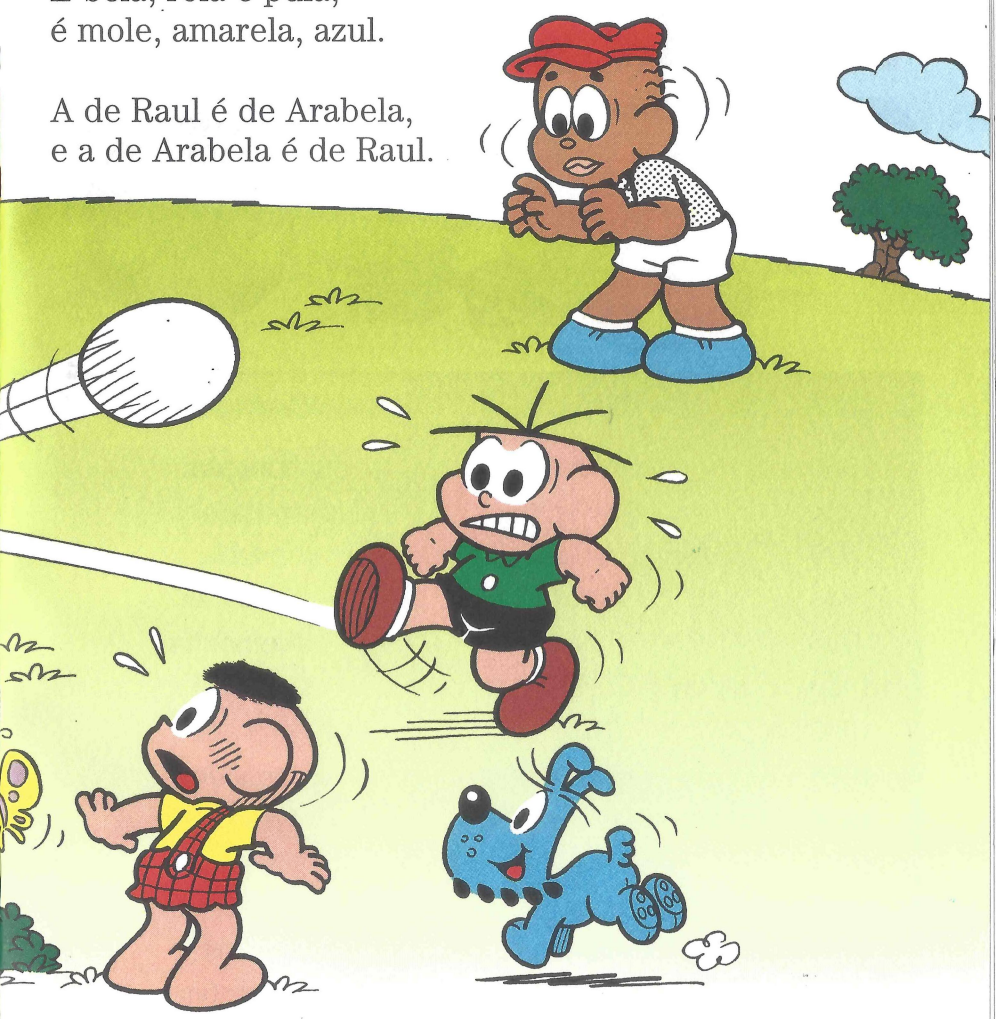
Rola a amarela
e pula a azul.

A bola é mole,
é mole e rola.

A bola é bela,
é bela e pula.

É bela, rola e pula,
é mole, amarela, azul.

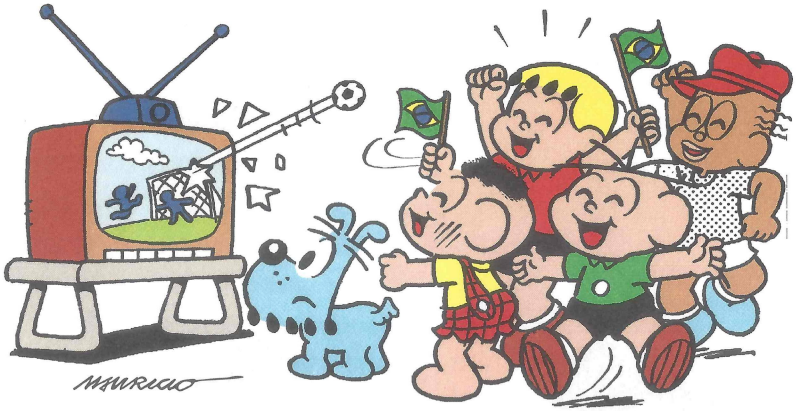
A de Raul é de Arabela,
e a de Arabela é de Raul.



© By Maria Mathilde Meireles Correia Dias, Maria Fernanda Meireles Correia Dias e Ricardo Strang. Publicado por EDITORA NOVA FRONTEIRA S. A.

Todas as Copas

Ano	Sede	Campeão
1930	Uruguai	Uruguai
1934	Itália	Itália
1938	França	Itália
1950	Brasil	Uruguai
1954	Suíça	Alemanha
1958	Suécia	Brasil
1962	Chile	Brasil
1966	Inglaterra	Inglaterra
1970	México	Brasil
1974	Alemanha	Alemanha
1978	Argentina	Argentina
1982	Espanha	Itália
1986	México	Argentina
1990	Itália	Alemanha
1994	Estados Unidos	Brasil



Vice-Campeão	3º Lugar
Argentina	Estados Unidos
Tchecoslováquia	Alemanha
Hungria	Brasil
Brasil	Suécia
Hungria	Áustria
Suécia	França
Tchecoslováquia	Chile
Alemanha	Portugal
Itália	Alemanha
Holanda	Polônia
Holanda	Brasil
Alemanha	Polônia
Alemanha	França
Argentina	Itália
Itália	Suécia

Futebol de Botão

Faça os jogadores cortando a ponta das cápsulas do ovo (desenho 1). Para dois times, corte 20 tampinhas, 10 para cada um. Cole pedaços de fita adesiva nas tampas para diferenciar as equipes.

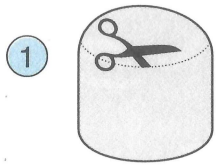
Copie o molde do gol no papel cartão duas vezes (desenho 2). Recorte e dobre nas linhas pontilhadas. Para os goleiros, encha as caixinhas com areia e encape com fita adesiva.

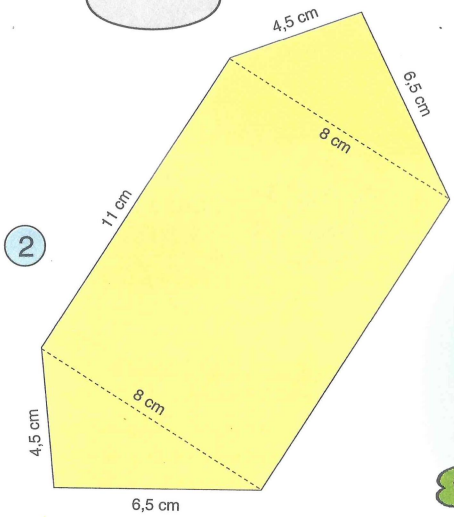
Você e um amigo podem brincar no chão, numa mesa ou em outro lugar liso e plano. A fita pode servir também para marcar o campo. O botão pequeno será a bola.

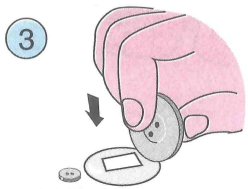
Movimente os jogadores, pressionando o botão maior na ponta da tampa (desenho 3). Você tem que avisar o seu adversário sempre que for chutar a bola para o gol. Assim, ele terá tempo de posicionar o goleiro e vice-versa. Um jogador perde a vez se errar a bola ou se ela bater numa tampa do outro time.

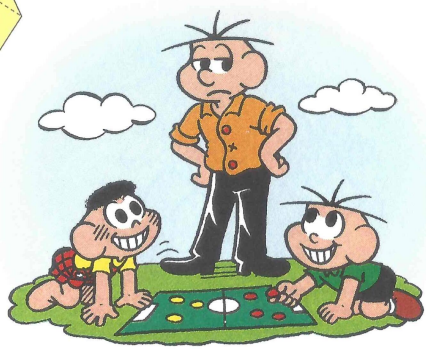
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 10 cápsulas de ovos de chocolate surpresa
- 2 caixas de fósforos
- papel cartão
- fita adesiva colorida
- 2 botões grandes
- 1 botão pequeno



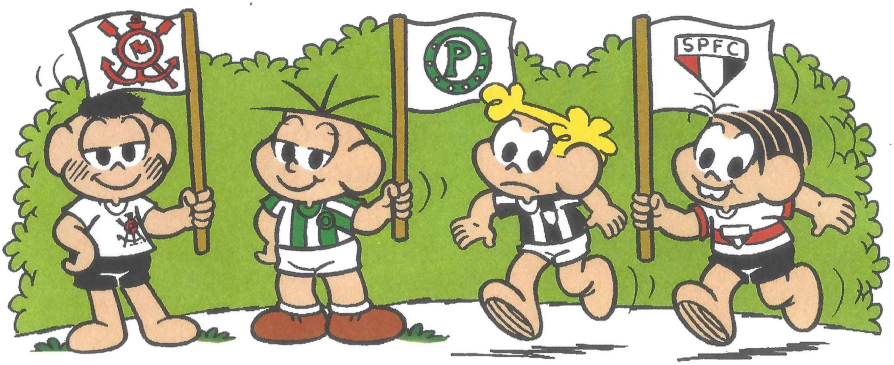


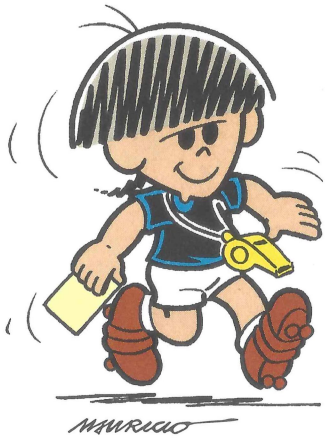




Clube dos 13

Aqui 13 não é um número que dá azar, pelo contrário. Estes clubes de futebol são os que têm mais vitórias. Quer conferir?





Corinthians

Nome: Sport Club Corinthians Paulista.
Fundação: 1º/9/1910.
Estádio: Alfredo Schurig (15 mil pessoas).
Apelido: Timão.
Mascote: um mosqueteiro.
Títulos: 21 estaduais, Campeonato Brasileiro (90), Torneio Rio-São Paulo (50, 53, 54 e 66) e Copa Brasil (95).

Fluminense

Nome: Fluminense Football Club.
Fundação: 21/7/1902.
Estádio: Laranjeiras (10 mil pessoas).
Apelido: Flu, Nense, Tricolor.
Mascote: um cartola.
Títulos: 28 estaduais, Torneio Rio-São Paulo (57 e 60), Torneio Roberto Gomes Pedrosa (70) e Campeonato Brasileiro (84).

Vasco

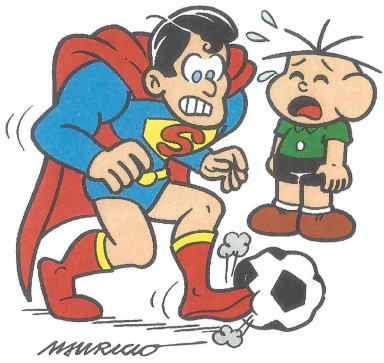
Nome: Club de Regatas Vasco da Gama.
Fundação: 21/8/1898.
Estádio: São Januário (45 mil pessoas).
Apelido: Almirante.
Mascote: um almirante.
Títulos: 20 estaduais, Campeonato Sul-Americano (48), Torneio Roberto Gomes Pedrosa (58 e 66) e Campeonato Brasileiro (74 e 89).

Atlético

Nome: Clube Atlético Mineiro.
Fundação: 25/3/1908.
Estádio: Eduardo Magalhães Pinto (100 mil pessoas).
Apelido: Galo.
Mascote: um galo.
Títulos: 36 estaduais, Campeonato Brasileiro (71) e Conmebol (92).

Bahia

Nome: Esporte Clube Bahia.
Fundação: 1º/1/1931.
Estádio: Octávio Mangabeira (90 mil pessoas).
Apelido: Tricolor.
Mascote: o Super-Homem.
Títulos: 40 estaduais, Taça Brasil



Resultados atualizados até dezembro de 96.

Botafogo

Nome: Botafogo de Futebol e Regatas.
Fundação: 12/8/1904.
Estádio: Caio Martins (12 mil pessoas).
Apelido: Fogão e Glorioso.
Mascote: Manequinho.
Títulos: 16 estaduais, Torneio Rio-São Paulo (62, 64 e 66),Taça Brasil (68), Conmebol (93) e Campeonato Brasileiro (95).

Palmeiras

Nome: Sociedade Esportiva Palmeiras.
Fundação: 26/8/1914.
Estádio: Palestra Itália (32 mil pessoas).
Apelido: Porco e Verdão.
Mascote: um periquito.
Títulos: 21 estaduais, Mundial Interclubes (51), 4 Campeonatos Brasileiros (72, 73, 93 e 94), Torneio Rio-São Paulo (33, 51, 65 e 93), Taça Brasil (60 e 67) e Torneio Roberto Gomes Pedrosa (67 e 69).

Grêmio

Nome: Grêmio Football Porto-Alegrense.
Fundação: 15/7/1903.
Estádio: Olímpico Monumental (60 mil pessoas).
Apelido: Tricolor.
Mascote: um mosqueteiro.
Títulos: 31 estaduais, Campeonato Brasileiro (81 e 96), Mundial Interclubes (83), Copa do Brasil (89, 90 e 94), Taça Libertadores da América (83 e 95), Recopa Sul-americana (96).

Santos

Nome: Santos Futebol Clube.
Fundação: 14/4/1912.
Estádio: Vila Belmiro (18 mil pessoas).
Apelido: Peixe.
Mascote: uma baleia.
Títulos: 15 estaduais, Taça Libertadores da América (62 e 63), Mundial Interclubes (62 e 63), Recopa Mundial (68), Taça Brasil (61 a 65), Torneio Rio-São Paulo (59, 63, 64, 66 e 97) e Torneio Roberto Gomes Pedrosa (68).

Flamengo

Nome: Clube de Regatas do Flamengo.
Fundação: 15/11/1895.
Estádio: Gávea (5 mil pessoas).
Apelido: Mengo.
Mascote: um urubu.
Títulos: 24 estaduais, Campeonato Brasileiro, (80, 82, 83 e 92), módulo verde do Campeonato Brasileiro (87), Torneio Rio-São Paulo (61), Copa Brasil (90), Taça Libertadores da América e Mundial Interclubes (81).

Cruzeiro

Nome: Cruzeiro Esporte Clube.
Fundação: 2/1/1921
Estádio: Governador Magalhães Pinto (100 mil pessoas).
Apelido: Raposa.
Mascote: raposa.
Títulos: 27 estaduais, Taça Brasil (66), Taça Libertadores da América (76), Supercopa dos Campeões da Libertadores (91 e 92), Copa Brasil (93 e 96), Copa Master (95) e Copa Ouro (95).

Internacional

Nome: Sport Club Internacional.
Fundação: 4/4/1909.
Estádio: José Pinheiro Borba. (95 mil pessoas).
Apelido: Colorado.
Mascote: o saci-pererê.
Títulos: 32 estaduais, Campeonato Brasileiro (75, 76 e 79) e Copa Brasil (92).

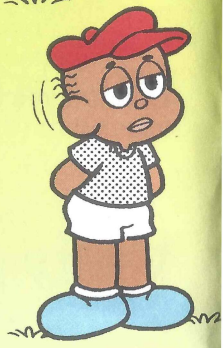
São Paulo

Nome: São Paulo Futebol Clube.
Fundação: 16/12/1935.
Estádio: Cícero Pompeu de Toledo (120 mil pessoas).
Apelido: Tricolor.
Mascote: o São Paulo.
Títulos: 18 estaduais, 3 Campeonatos Brasileiros (77, 86 e 91), Taça Libertadores da América (92 e 93), Mundial Interclubes (92 e 93), Supercopa da Libertadores (93), Recopa Sul-Americana e Conmebol (94).

Eu É Que Não!

Grupo Rumo

Todo mundo quer brincar
Todo mundo quer pular, é gostoso.
Basta ter apenas uma bola
E todo mundo quer jogar, é gostoso
Mas quando a bola vai e cai, xii...
Naquele quintal que não era pra cair
Quem é que pula lá pra pegar a bola, eu é?
Eu é que não!



Todo mundo faz um combinado
No começo está tudo acertado
Mas se tudo aquilo sai errado,
Tem sempre alguém que chora
Enquanto o resto sai gritando: —Tô fora.

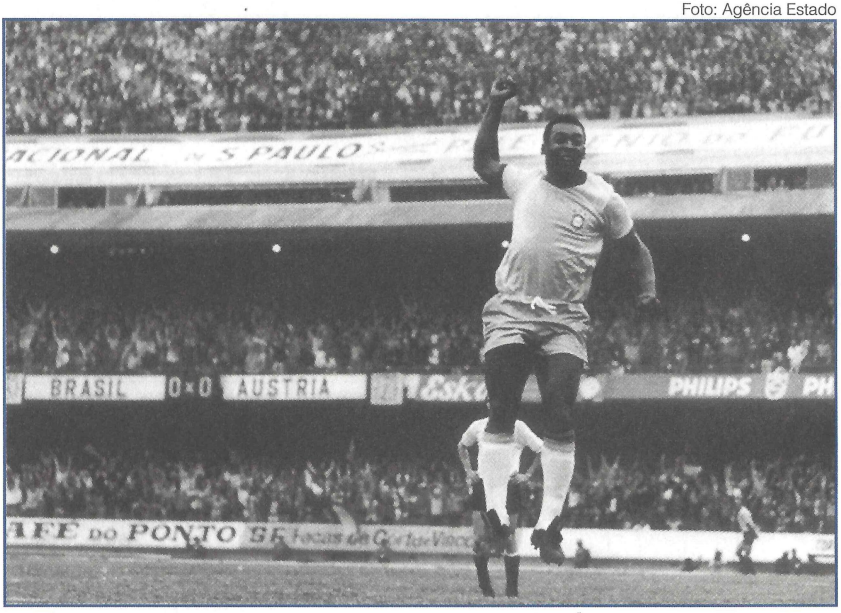
Um dia eu me lembro, eu quis bancar o herói
Deixa pra mim, eu disse, eu pego essa bola
Pulei aquele muro do vizinho
Devagarinho eu tinha medo que tivesse alguém por perto
Então corri, peguei a bola, e estava tudo dando certo
Mas quando eu já estava com a bola na mão
Eu dei de cara com um bruta cachorrão.

© 1988, Estúdio Eldorado Ltda.

Nossos Craques

Pelé

Foto: Agência Estado

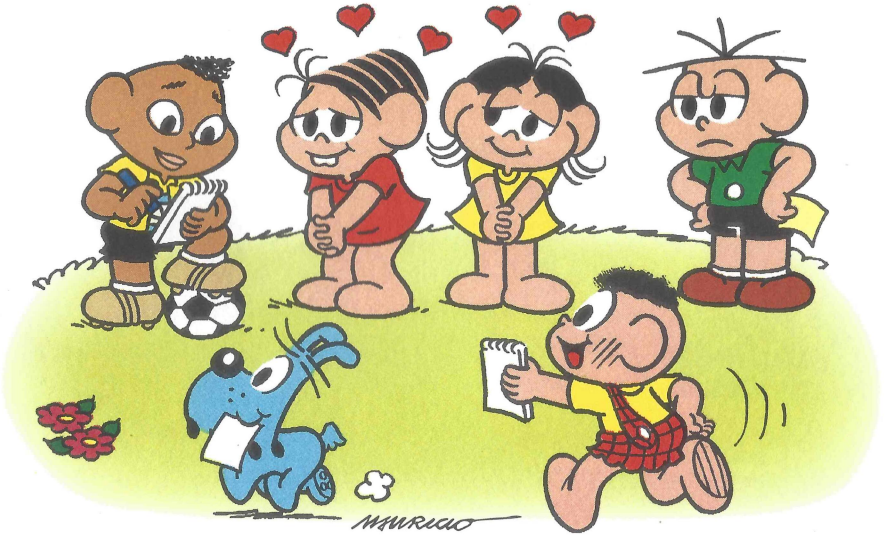


Pelé comemorando o primeiro gol de um jogo entre Brasil e Áustria, disputado em 1971.

Já disseram que se Pelé não fosse gente, seria uma bola. Bom, pode haver um pouco de exagero nessa história. Mas que ele é o maior jogador de todos os tempos, ninguém duvida.

Com apenas 17 anos, Pelé já estava na seleção brasileira, disputando a Copa de 1958. O garoto jogou tão bem que voltou para casa com o apelido de *Rei do Futebol*. Nos anos seguintes, participou de mais três Copas e é o único jogador que possui o título de tricampeão do mundo. Ele é ainda o maior artilheiro que a seleção já teve. Nos 114 jogos em que vestiu a camisa verde-amarela, colocou a bola na rede do adversário 98 vezes. E até que isso não é nada de mais para quem já marcou mais de *1.000* gols.

Em 1974, Pelé foi para o Cosmos, um time norte-americano. Algum tempo depois, resolveu parar de jogar. Mesmo fora dos campos, ele foi eleito o Atleta do Século.



Friedenreich

O grande azar de Friedenreich foi ter jogado numa época em que ainda não existia a televisão. Por isso, seus lances não foram gravados, nem transmitidos para o grande público. Diz a lenda que ele fez mais de 1.200 gols, mas a maior parte em times amadores. Na seleção, jogou vinte e um anos, de 1914 a 1935.

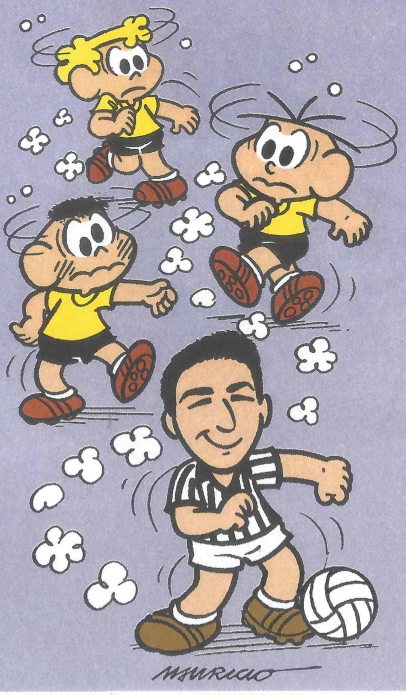
Foto: Editora Globo

Leônidas da Silva

Você sabe de onde saiu o nome do chocolate *Diamante Negro*? Esse era um dos apelidos de Leônidas, o grande ídolo do futebol nos anos 30. Foi ele quem inventou o famoso chute de bicicleta. Em catorze anos de seleção, de 1932 a 1946, marcou 25 gols em 25 jogos.

Mané Garrincha

Marcar Garrincha durante uma partida parecia impossível. Ele era tão rápido no drible, que deixava os adversários tontinhos. Seu negócio era brincar com a bola e encantar o público, tanto que ganhou o apelido de *Alegria do Povo*. Mané disputou três Copas, de 1958 a 1966. Junto com Pelé, nunca perdeu um jogo pela seleção.



Rivellino

O seu chute de perna esquerda era tão forte que foi apelidado de *a patada atômica*, na Copa de 1970. Quando Pelé se despediu do futebol, foi Rivellino quem vestiu a camisa 10 da seleção brasileira.

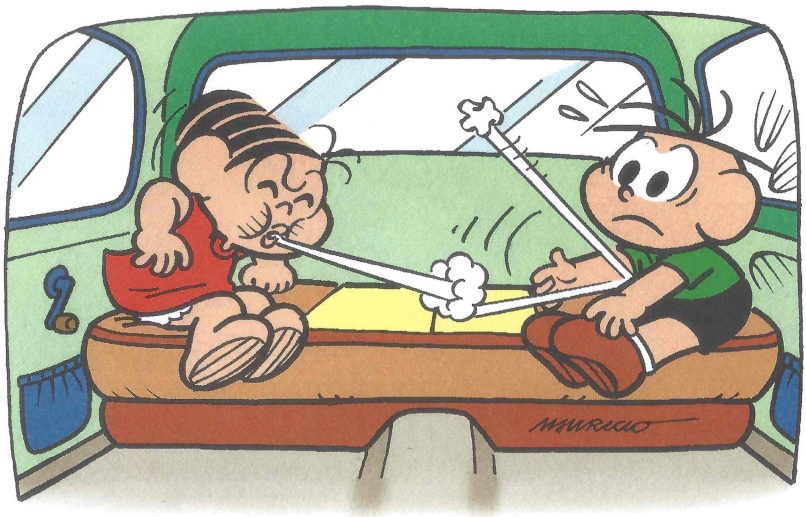
Zico

É o segundo maior artilheiro da história da seleção. Zico marcou 64 gols em 88 partidas, de 1971 a 1986. Ele era um jogador completo: lançava, driblava, cabeceava e batia faltas com precisão. No Brasil, jogou apenas no Flamengo, onde era chamado de *Galinho de Quintino* pela torcida.

Romário

Romário foi um dos nossos grandes artilheiros na conquista do tetra, em 1994. Durante os jogos da Copa, ele marcou cinco gols. Dizem que o baixinho é um *jogador moderno*, porque não ajuda na marcação do adversário. É o tipo de atacante que, se a defesa bobear, a bola vai para o fundo da rede.

Soprobol



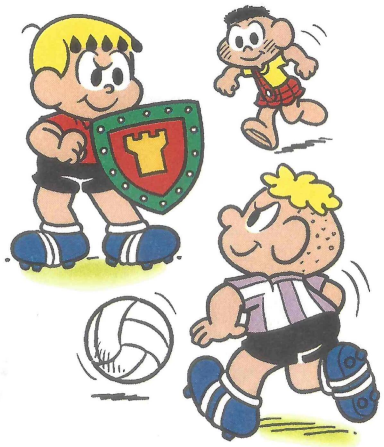
Neste jogo, craque é quem tiver mais fôlego. Pegue um pedaço de papelão ou uma revista para ser o campo. Divida-o ao meio com um risco. Coloque-o no banco ou no colo. Para fazer a bolinha, é só amassar uma folha de papel.

Posicione a bolinha no meio do campo e dê a partida. Os jogadores têm que soprar a bola para o lado do adversário usando um canudinho. Marca gol quem fizer a bolinha cair fora do campo pela linha de fundo. Vence quem golear mais vezes.

Craques do Mundo

Maradona

Este baixinho é fogo! Não há goleiro que não trema quando ele se aproxima. A sua grande arma é a perna esquerda, capaz de chutes sensacionais. Maradona participou de quatro Copas do Mundo, de 1982 a 1994, e muita gente o considera o sucessor de Pelé.



Di Stéfano

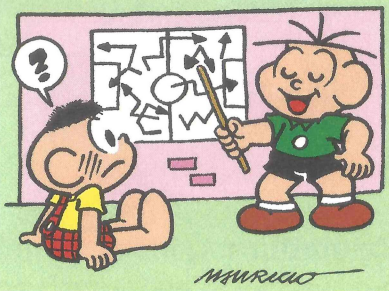
Este centroavante argentino era tão rápido, mas tão rápido, que ficou conhecido como *A Flecha Loira*. Sua fama de craque começou no time River Plate. Só que foi no Real Madrid, da Espanha, que ele fez mesmo sucesso. Nessa época, ganhou um título atrás do outro e se tornou o melhor jogador da Europa. Quando pendurou as chuteiras, tinha marcado 766 gols.

Beckenbauer

O craque alemão é o único defensor que está na lista dos maiores jogadores de todos os tempos. Ele participou de três Copas, de 1966 a 1974, e levou a taça de 1990 como técnico da Alemanha.

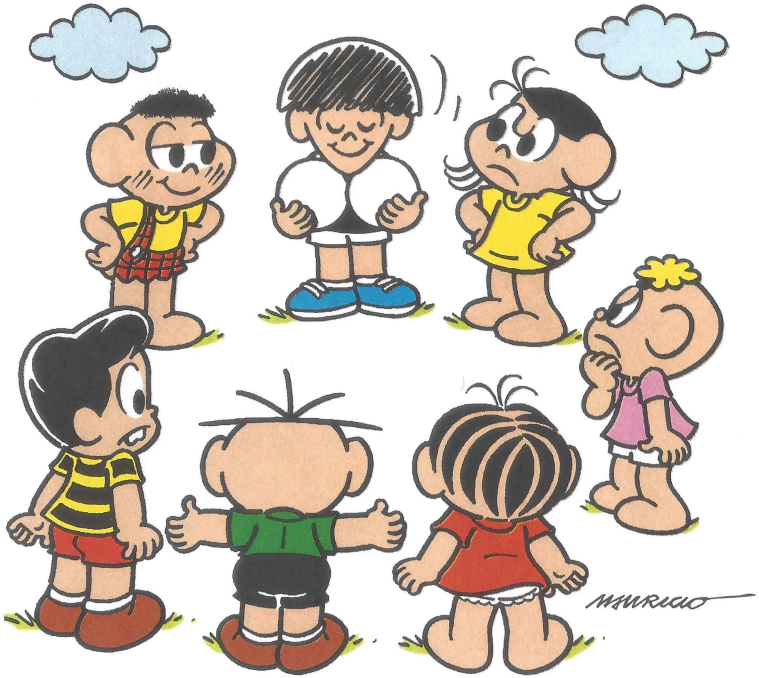
Cruyff

Era o *cérebro* do time da Holanda na Copa de 1974. Ele e a sua seleção inventaram o *carrossel holandês*, uma tática em que os jogadores não tinham posições fixas.



Passa Bola

Nesta brincadeira não há tempo para moleza e quanto mais gente participar, mais divertida ela fica.



Reúna a turma toda numa grande roda. Duas pessoas, uma ao lado da outra, seguram uma bola cada uma. Ao mesmo tempo, elas começam a passar as bolas, mas em sentidos opostos da roda. Todos têm que passar as bolas de mão em mão o mais rápido possível. O grande lance é não deixar que elas se encontrem. Quem ficar com as duas nas mãos, tchau, tchau! Está fora do jogo. Os dois jogadores que ficarem por último são os campeões.

Cesta!

Se num dia bem frio o seu professor pendurar um cesto de colher pêssegos em cada lado de um salão, não pense que ele pirou. Foi assim que um professor de educação física, chamado James Naismith, inventou o *basketball*, que quer dizer bola ao cesto.

No rigoroso inverno norte-americano os alunos não podiam sair ao ar livre para praticar esportes. Por isso, James resolveu criar

um jogo para exercitar sua turma num lugar coberto.

Ele dividiu os alunos em dois times e combinou que o vencedor seria quem acertasse a bola no cesto do adversário mais vezes. Outra regra era que os jogadores só poderiam andar com a bola batendo-a no chão.

No começo, era a maior mão-de-obra. Toda vez que alguém fazia uma cesta, era preciso usar uma escada para pegar a bola. Só depois de muito sobe-e-desce, alguém teve a grande idéia de cortar o fundo do cesto.

Com o tempo, o jogo foi ganhando fãs e sendo aperfeiçoado. Hoje, as equipes são formadas por cinco atletas titulares e sete reservas, mas houve uma época em que elas tinham até 50 jogadores. Já viu a confusão, né? A quadra era pequena demais para tanta gente!

Depois que as regras do jogo foram definidas para valer, ele se tornou popular rapidinho e virou um dos esportes mais importantes do mundo.

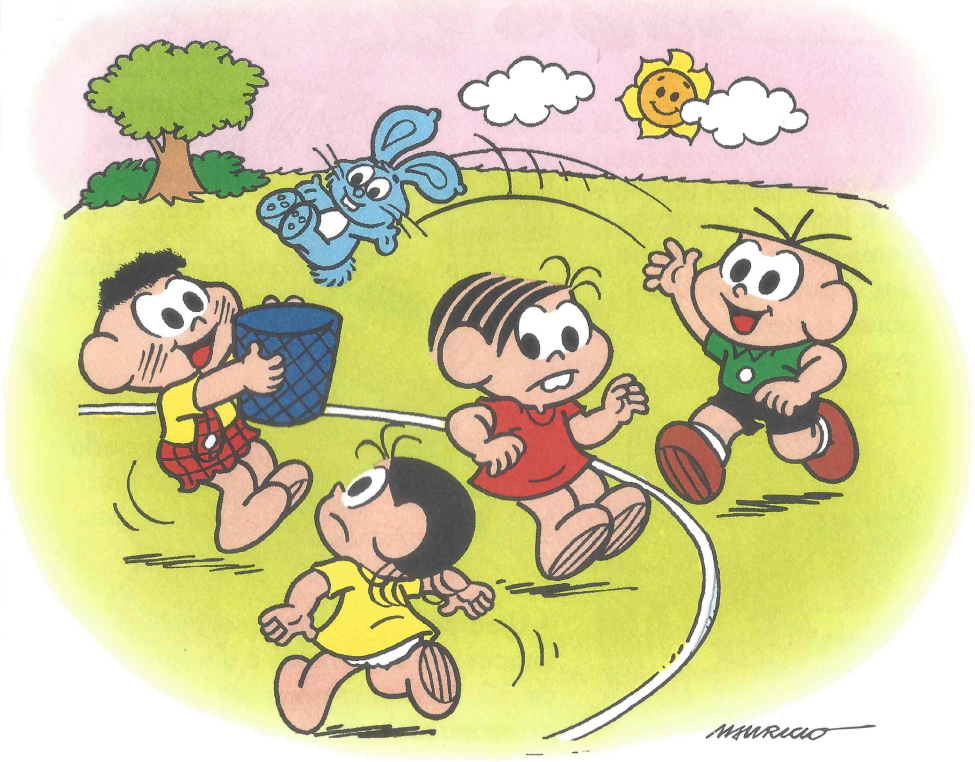
Jogo da Cestinha

Para esta brincadeira ficar bem legal, é preciso ter pelo menos oito jogadores.

Primeiro, você e seus amigos dividem-se em dois times. Depois, riscam no chão um grande círculo. Dois jogadores de cada time vão para dentro do círculo. Um de cada turma segura um balde ou um cesto. O outro, que está de mãos vazias, será o

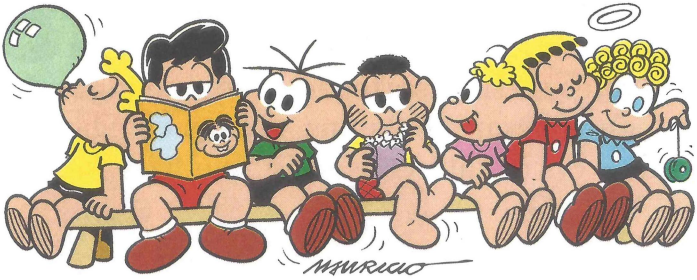
distribuidor. Esses quatro jogadores não podem pisar na linha do círculo e nem sair de dentro dele.

Tirem a sorte para ver quem começa. Os participantes do time sorteado têm que passar a bola uns para os outros até conseguirem arremessá-la na sua cesta. Enquanto isso, a outra equipe tenta tomar a bola. Toda vez que um jogador acertar a cesta, o distribuidor da outra equipe joga a bola para seus colegas. Vence o time que fizer mais cestas.

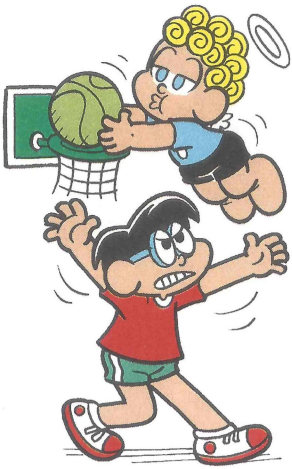


Por Dentro

• Os times têm cinco jogadores titulares e mais sete reservas.

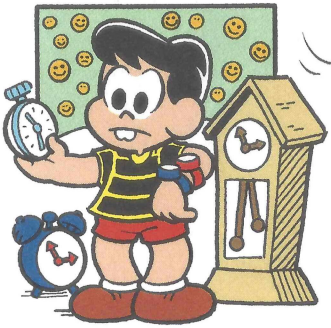


• A cesta vale 2 pontos. Se o jogador acertá-la antes de cruzar a linha dos 3 pontos, ganha 1 ponto a mais.



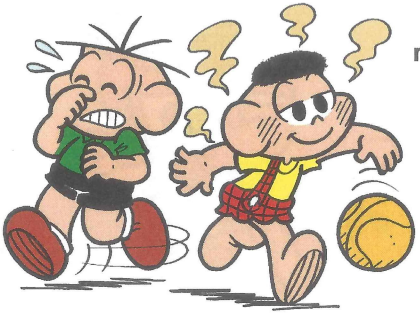
• Os pivôs, geralmente, são bem altos e ficam sempre perto da cesta.

• A bola nunca pode ser tocada com os pés.



• Uma partida de basquete tem dois tempos de 20 minutos e um intervalo de 10. Não existe empate. As prorrogações têm 5 minutos cada.

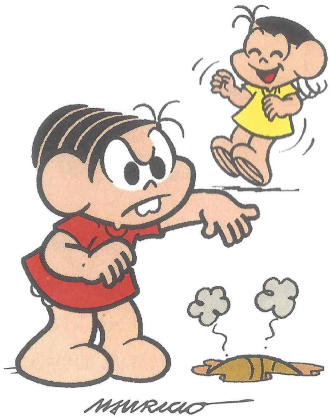
do Basquete

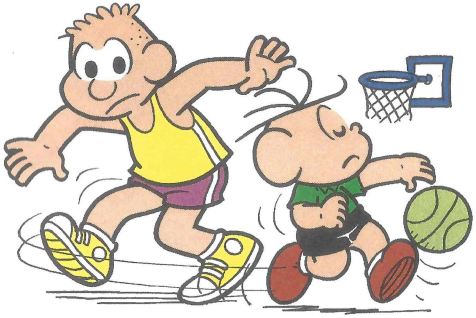


• Os jogadores não podem tocar no braço e na mão de quem estiver com a bola.

• Alas são os jogadores que atuam nas laterais. Eles passam a bola rápido e arremessam bem.

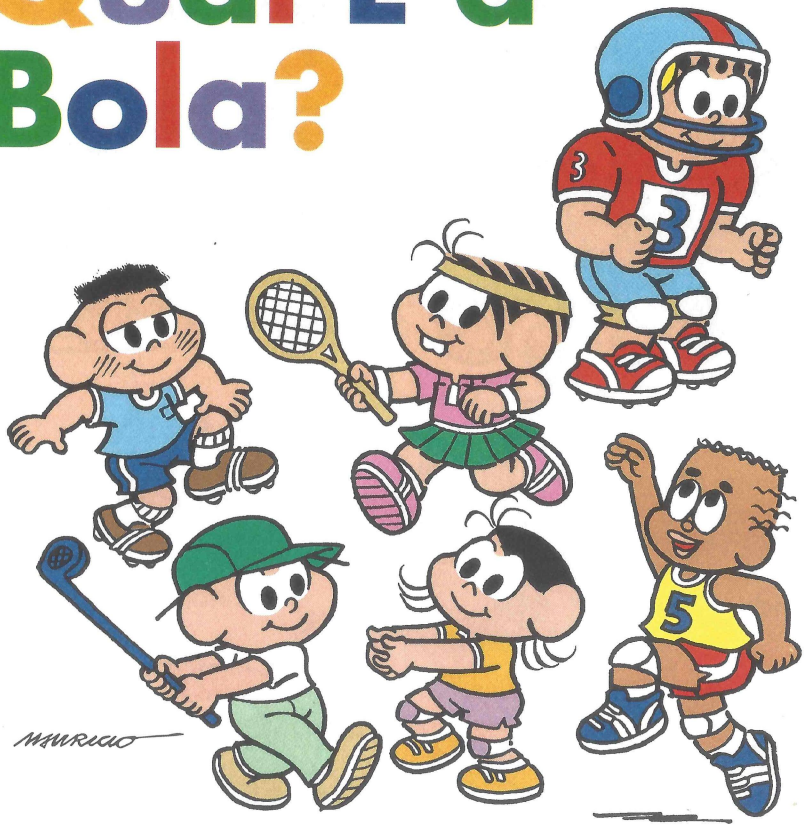
• O jogador só pode andar com a bola batendo-a no chão.





• Os jogadores bons de dribles são os armadores. Eles preparam o ataque para os pivôs e os alas.

Qual É a Bola?

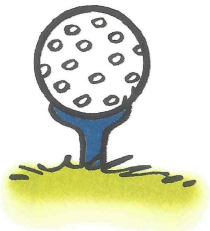


A turma marcou um jogo de bola no campinho. A brincadeira teria sido bem legal, se não fosse uma coisa: eles não combinaram o que iam jogar. Na hora, deu a maior confusão. Cada um apareceu com uma bola e uma roupa diferente.

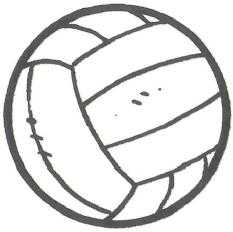
Enquanto a turma resolve o que vai jogar, você adivinha de quem são as bolas espalhadas e qual esporte cada um deles escolheu?

1

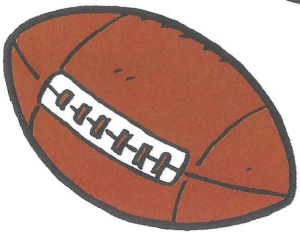
2



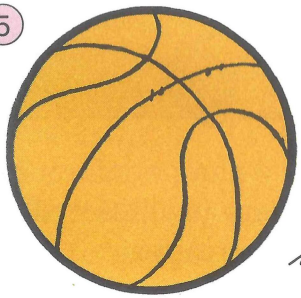
3



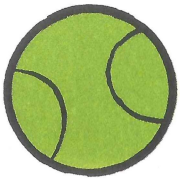
4



5



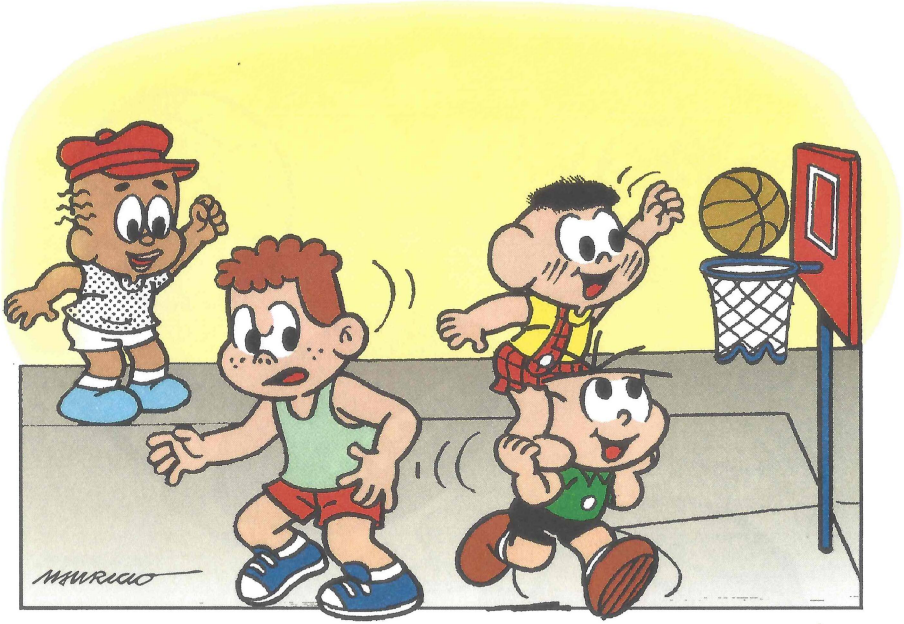
6



MAURICIO

Resposta: *1*. Cascão, futebol. *2*. Cebolinha, golfe. *3*. Magali, vôlei. *4*. Franjinha, futebol americano. *5*. Jeremias, basquete. *6*. Mônica, tênis.

O Basquete dos Sonhos



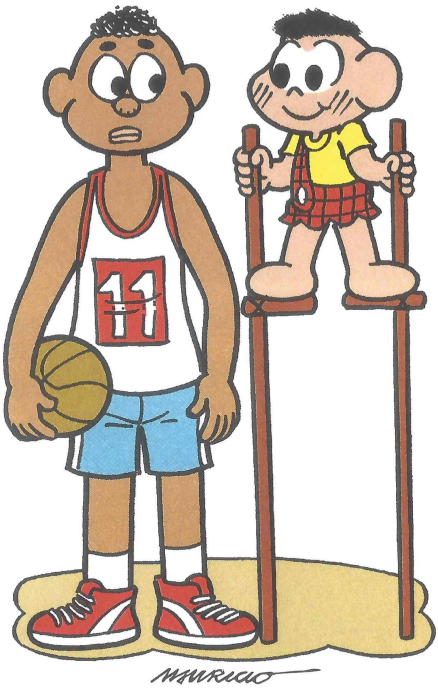
Você já ouviu dizer que a união faz a força? Um bom exemplo disso é a NBA, *National Basketball Association*, que organiza os jogos e campeonatos de basquete profissional nos Estados Unidos.

A NBA nasceu em 1949, quando duas ligas rivais cansaram de brigar

e se juntaram. Hoje, os melhores times do mundo fazem parte da NBA, como o Chicago Bulls, o Los Angeles Lakers e muitos outros. Você deve ter visto bonés e camisetas com esses nomes por aí. É que o basquete da NBA já conquistou muita gente fora dos Estados Unidos.

Para um jogador, participar de um time da NBA é o máximo! Mas chegar até lá não é nada fácil. Os pés-grandes têm que malhar muito para isso. Eles começam treinando na escola, e só quem mostra serviço parte para o basquete profissional. Além disso, os mocinhos costumam ter uns 2 metros de altura.

Em 1992, os jogadores da NBA foram para as Olimpíadas pela primeira vez. Antes, só os atletas amadores podiam entrar nos jogos. Estrelas como Michael Jordan e Magic Johnson formaram uma seleção imbatível, que foi chamada de *Dream Team* (Time dos Sonhos). Os meninos deram um grande show e, claro, levaram a medalha de ouro.



Eles São Feras!

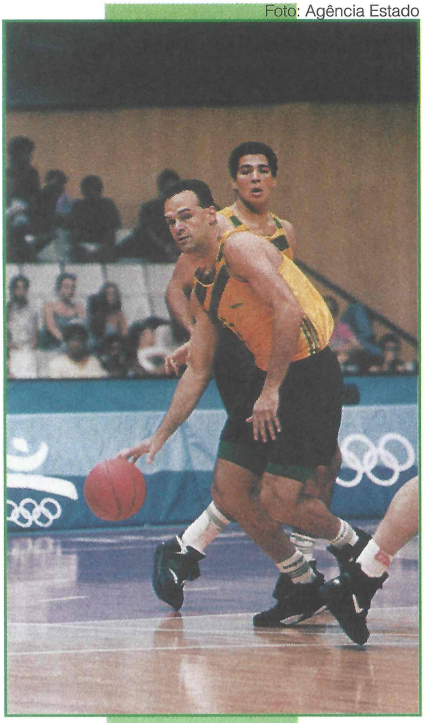
Abdul-Jabbar

Desde pequenininho já dava para perceber que Abdul seria graaande! Foi o maior bebê do berçário no hospital onde nasceu. Aos 13 anos tinha 1,90 m. Aos 15 media 2,14 m. Só parou de crescer quando chegou a 2,18 m de altura. É recordista em cestas nos jogos da NBA, com 38.387 pontos. Foi seis vezes campeão da NBA e do mundo. Para ter uma idéia do que ele fazia na quadra é só dizer que Abdul é o pai do gancho. Na hora de encestar a bola, ele voava a 80 cm do chão, enquanto os outros jogadores só subiam, no máximo, uns 50 cm. Não é à toa que Jabbar é o maior fenômeno da história do basquete.

Oscar

Com 2,04 m de altura, é um dos nossos melhores jogadores. Oscar já fez mais de 30 mil pontos e é craque em cestas de longa distância, por isso ganhou o apelido de *Mão Santa*. Com a seleção, foi tricampeão sul-americano, bicampeão na Copa América e medalha de ouro nos Jogos Pan-Americanos. Passou treze anos na Itália, onde foi o cestinha em várias temporadas. Depois, voltou para as quadras brasileiras.

Foto: Agência Estado



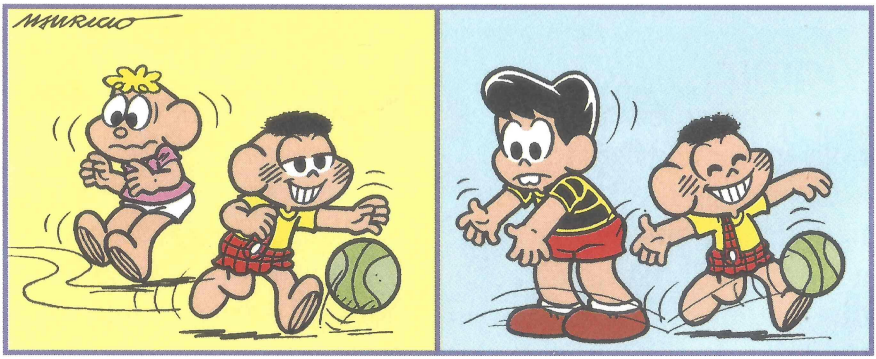
Vlamir

Era só ele pegar a bola que os adversários achavam melhor fingir que não viam o que estava acontecendo na quadra. É que Vlamir Marques era tão bom de finta que ninguém queria marcá-lo. Ele arrasava nas bandejas e nos arremessos de longa distância. Com a seleção brasileira foi bicampeão mundial e tetracampeão sul-americano.

Hortência

Foto: Agência Estado

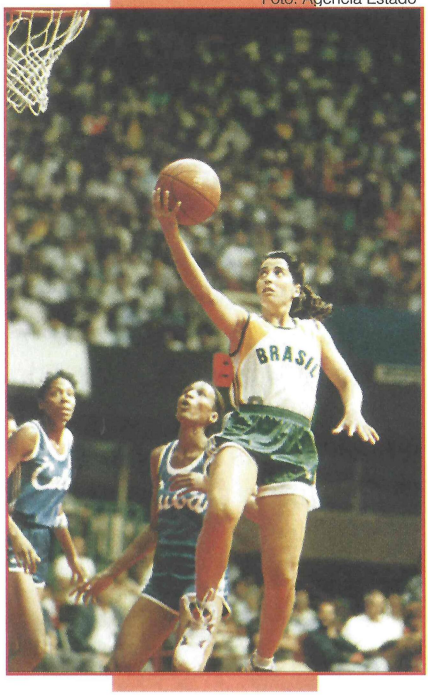
No colégio, Hortência praticava atletismo, jogava futebol de salão, handebol e, claro, basquete. Mais tarde, decidiu ficar só com o basquete. Aí, virou a *Rainha das Quadras* e vestiu a camisa verde-amarela quase 300 vezes. No Mundial de 1994, chegou a ser considerada a melhor jogadora do mundo. Certa vez, Hortência disse que gostaria de deixar seu nome na história. Parece que ela conseguiu, hein?

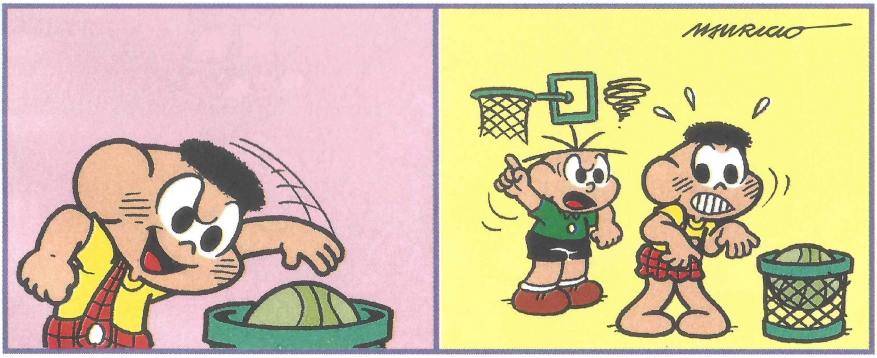


Paula

Aos 8 anos, ela queria ser jogadora de basquete e, aos 14, já estava na seleção. Paula é insuperável na penetração rápida no garrafão e fera na *assistência*, que é um passe para outro jogador que acaba em cesta. Ela também faz arremessos de três pontos com precisão e - incrível! - fica calma durante qualquer partida. Com Hortência, formou um dos melhores times que o Brasil já teve. Jogo com Paula é espetáculo.

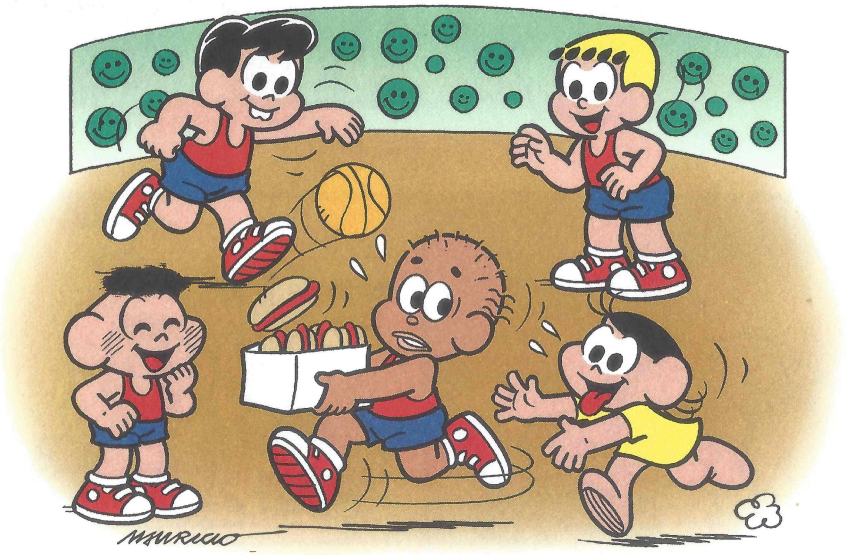
Foto: Agência Estado





Harlem Globetrotters

Os jogadores do time *Savoy Big Five* eram tão bons que, já no começo da partida, abriam uma grande diferença no placar. Aí, para que o jogo não ficasse chato, aprontavam com a bola o que lhes desse na cabeça. Acabaram fazendo tanto sucesso com as suas brincadeiras que viraram uma equipe só de show: os *Harlem Globetrotters*. Esses malucos puxam o calção dos adversários, sobem nas costas uns dos outros para fazer cesta e até vendem cachorro-quente durante a partida. Eles já viajaram 9,6 milhões de quilômetros, o que dá quase 240 voltas ao redor da Terra, mostrando o seu *basquete-comédia*.



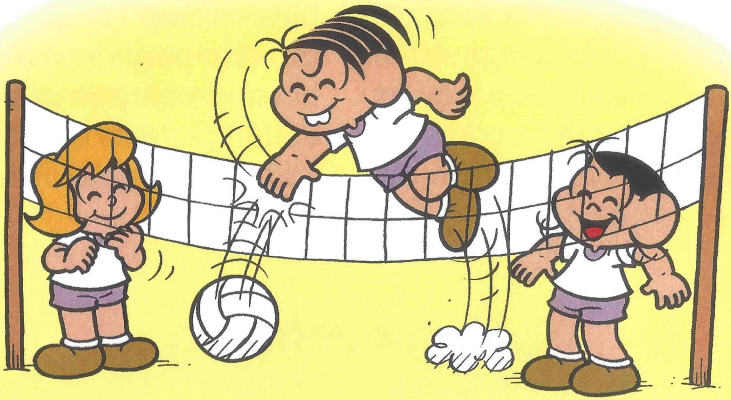
Michael Jordan

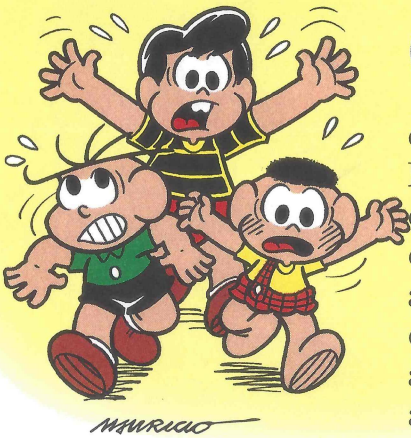
Quem diria! Quando era criança, Michael Jordan só curtia beisebol. Até que, um dia, seu pai construiu uma quadra de basquete no quintal e ele resolveu experimentar o jogo. Não é que gostou? Mas treinar para valer, ele só começou depois que foi cortado do time da escola. Aí, deu duro e, quando cresceu, tornou-se um dos melhores jogadores do mundo. Nas partidas, ele cria novos dribles o tempo todo e pula tão alto para encestar a bola que parece parar no ar. Foi por isso que ganhou o apelido de *Air Jordan*.

Magic Johnson

Earvin Johnson Jr. ganhou o apelido de *Magic Johnson* porque parecia mesmo mágica o que ele fazia na quadra. Era perito em roubar bolas do adversário e fez quase 10 mil assistências. Foi cinco vezes campeão da NBA e o melhor jogador em três temporadas. Por essas e outras, marcou para sempre a camiseta 32 dos Lakers.

A Grande Sacada





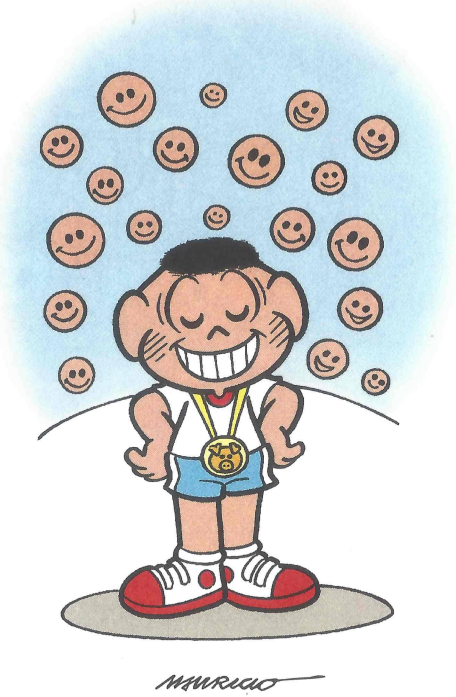
O basquete fez tanto sucesso quando foi inventado, que um cara chamado William Morgan resolveu bolar um outro esporte que também emplacasse. Aí, misturou algumas coisas do tênis, outras do beisebol, mais algumas do handebol e acabou criando o *vôlei*.

Na primeira partida de vôlei da história, Morgan separou dois times por uma rede de tênis. Então, deu aos jogadores uma câmara de bola de basquete e explicou que eles deveriam passá-la sobre a rede com as mãos. A idéia colou. O que não pegou de jeito nenhum foi o nome do jogo. Morgan o chamou de *minonette*.

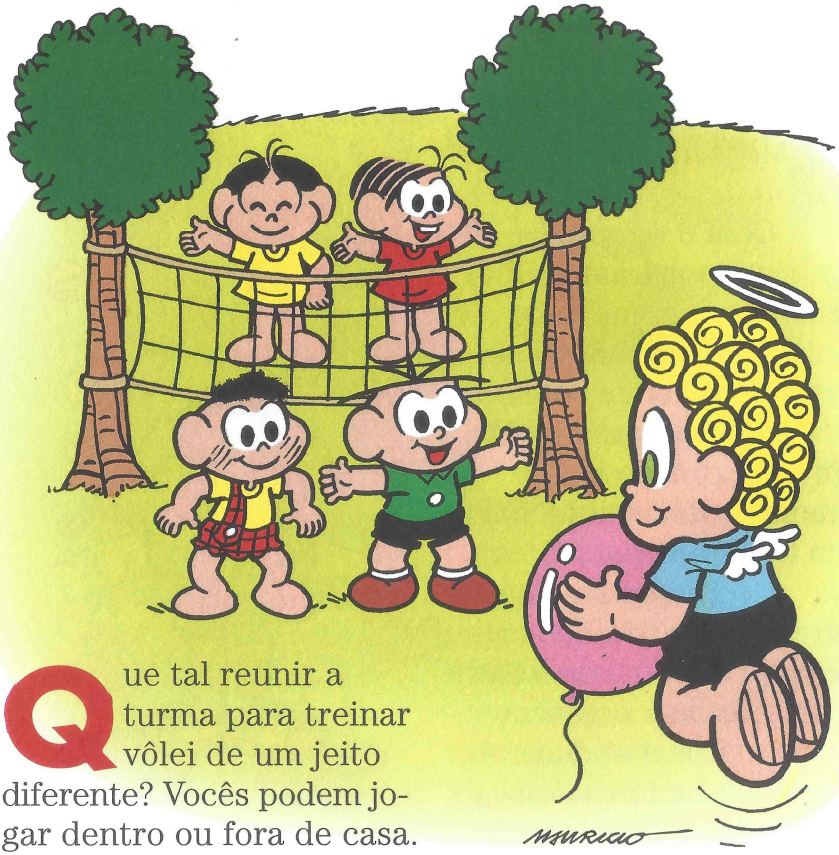
Com o tempo, os jogadores acharam melhor arrumar um nome mais bonitinho para o novo esporte. Escolheram *voleibol*. Eles também aperfeiçoaram as regras do jogo e alguém inventou uma bola bem levezinha.

Depois, os fãs do esporte fundaram a Federação Internacional de Vôlei e começaram a organizar campeonatos mundiais. Aí, o esporte chegou até as Olimpíadas, conquistando de vez o seu espaço.

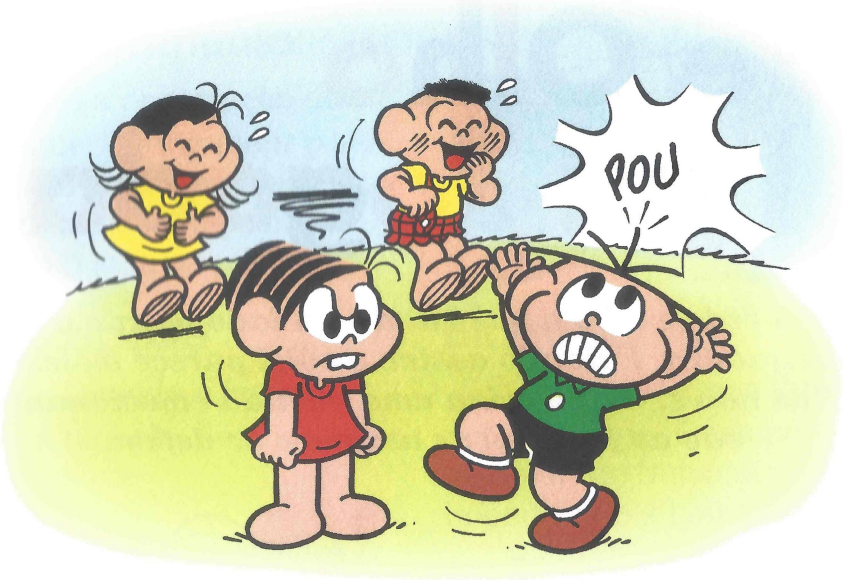
Hoje, as seleções da Holanda, Itália, China, Cuba e Estados Unidos são as grandes feras nesse jogo. Mas o time masculino do Brasil também está entre os melhores. Em 1992, na Olimpíada de Barcelona, nossos garotos ganharam bonito a medalha de ouro.



Voleibol com Balão



Que tal reunir a turma para treinar vôlei de um jeito diferente? Vocês podem jogar dentro ou fora de casa.



Escolham onde vai ficar a quadra. Amarrem um barbante no centro dela para servir de rede. Se o jogo for dentro de casa, prendam o barbante entre duas paredes com fita adesiva. Depois, peguem um balão bem cheio de ar para ser a bola.

Você e seus amigos dividem-se em dois times e tiram a sorte para ver quem começa.

Os times têm que jogar a bexiga de um lado para o outro da rede, tentando fazer que ela toque o chão da quadra do adversário. Não vale bater no balão mais de uma vez antes de mandá-lo para o outro lado. A equipe que fizer isso perde a bola.

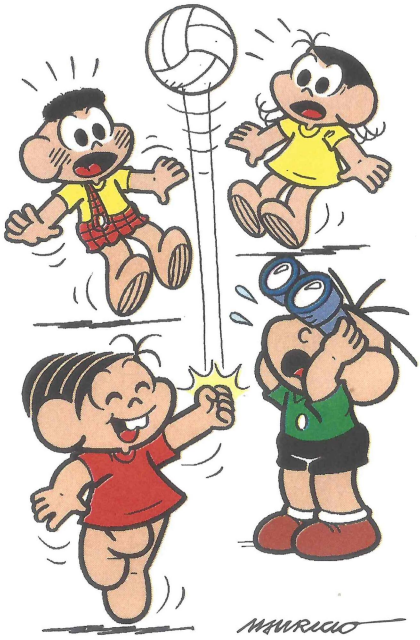
Sempre que a bexiga cair no chão, quem a jogou marca um ponto. Vence quem fizer 15 pontos.

De Olho na Jogada!

Uma rede e a bola que vai de um lado para o outro da quadra. Falando assim, o vôlei parece moleza. Mas não é. O que deixa uma partida emocionante são as jogadas de ataque e de defesa.

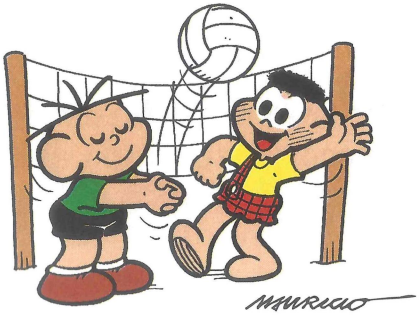
Saque

É o lance que põe a bola em jogo. Há várias maneiras de dar o saque. Numa delas, o jogador salta para bater na bola, mandando-a com força para a quadra do outro time. Essa jogada ganhou o apelido de *Viagem ao Fundo do Mar*. No saque *Jornada nas Estrelas*, inventado pelo jogador Bernard, a bola vai tão alto que parece um foguete.



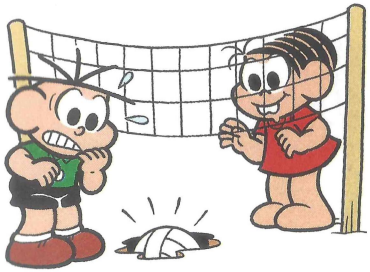
Levantamento

É a preparação do ataque. O levantador passa a bola para um colega que está numa boa posição para o ataque.



Recepção

Quando o jogador toca na bola, defendendo um saque.



Ataque

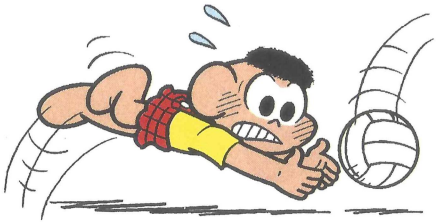
Quando o time tenta pôr a bola no chão da quadra do adversário. A jogada de ataque mais fulminante é a cortada, quando o jogador bate na bola de cima para baixo com muita força.

Bloqueio

Os jogadores saltam perto da rede, formando uma parede humana para impedir que a bola passe.

Defesa

Quando a bola passa pela rede, os jogadores entram em ação rapidinho para pegá-la antes que caia no chão. Se der tudo certo, eles começam um novo ataque.



Bola na Parede

Para esta brincadeira, escolha uma parede que fique no quintal ou então longe de objetos que possam quebrar se a bola escapar.

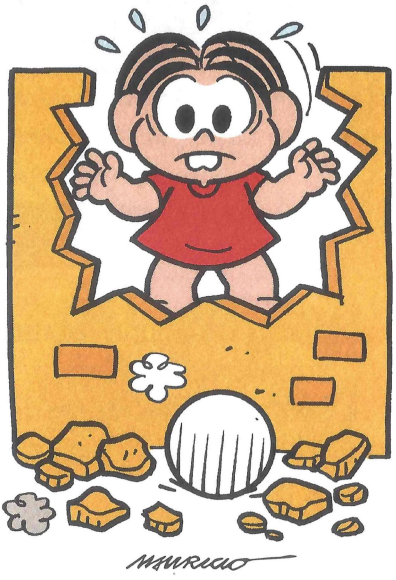
Bata a bola contra a parede e agarre, dizendo:

Ordem
Seu lugar
Sem rir
Sem falar
Um pé
O outro
Uma mão
A outra
Bate bola
Pirueta
Para trás
Adiante
Bateu a queda
Zás-trás.

A cada jogada, você tem que obedecer uma dessas ordens, sem deixar a bola cair no chão.

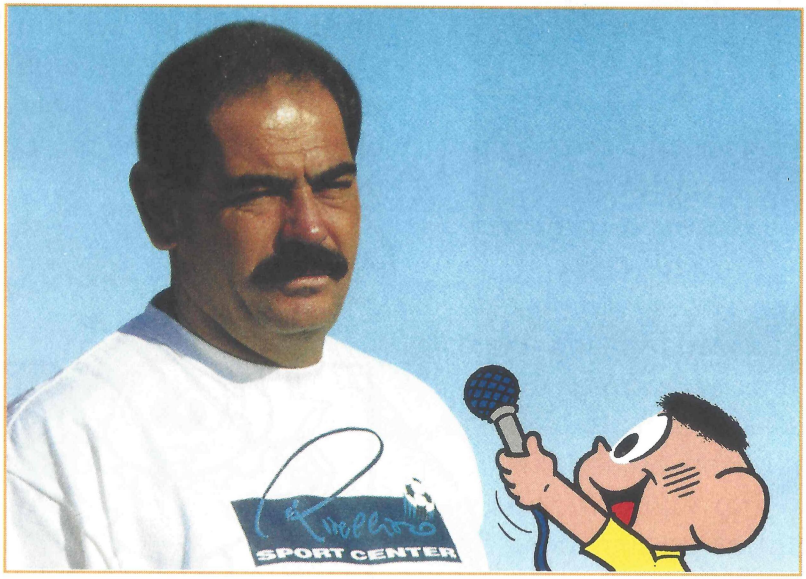
Por exemplo, *ordem* significa pegar a bola. *Seu lugar* quer dizer que você não pode sair do lugar. Quando disser *um pé*, você tem que ficar num pé só. No *bate bola* é preciso quicar a bola no chão para que ela bata na parede. Quando disser *pirueta*, você joga a bola e dá uma pirueta antes de pegá-la. Dê um passo para trás ao dizer *para trás*. No *bateu a queda*, a bola tem que bater no chão antes de ser agarrada. E *zás-trás* quer dizer que o jogo acabou.

Agora, que tal treinar um pouquinho e depois chamar os amigos para uma competição?



Rivellino, o Bom de Bola

Foto: Cicero Lima



Roberto Rivellino foi um supercraque. Com o seu possante chute de esquerda e dribles incríveis, deixava os adversários loucos de raiva e a torcida louca de alegria. No Brasil, jogou no Corinthians e no Fluminense. Também ajudou a seleção a conquistar o tricampeonato na Copa de 70. Hoje, Rivellino é comentarista esportivo e tem uma escolinha de futebol.

Você se lembra da primeira bola que ganhou?
Não, eu era muito pequeno. Mas acho que nasci com a bola no pé. Aos 2 anos já fazia jogadas.

Você brincava com bola de meia?
Muito. Eu brincava com bola de meia, bola de borracha, bola cheia ou murcha. Era só ter alguma coisa redonda que eu começava a chutar.

Onde você jogava futebol quando era criança?
Num campinho da minha rua, no clube e na escola. Eu levava a bola de meia no bolso para jogar no recreio.

Como você aprendeu a jogar futebol?
Jogando na rua. Na minha escola de futebol, eu ensino a técnica do jogo e dou dicas, mas, para jogar bem, o aluno precisa ter talento.

Você ganhava muitas bolas de presente?
Só no meu aniversário e no Natal. Por isso, cuidava direitinho da minha bola. Até dormia com ela ao lado da cama. Na hora de jogar, a turma se revezava para ver quem ia levar a bola. Ninguém queria gastar a sua.

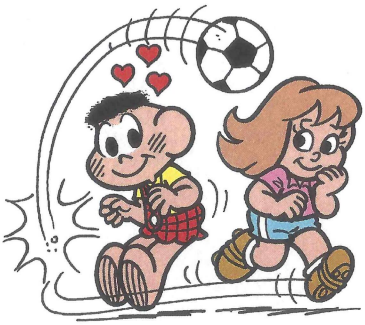
Do que mais você brincava?
De taco, bolinha de gude, bafo, pião, pipa...

Com quantos anos você começou a jogar profissionalmente?
Aos 17. No Corinthians.

Seus adversários temiam mais o seu chute de esquerda ou o elástico?
Acho que o elástico. Esse drible deixava o jogador todo sem graça.

Qual o jogo mais emocionante da sua carreira?
Claro que jogar na Copa é o auge, mas, para chegar lá, é preciso passar por várias eliminatórias. Então, todos são emocionantes.

Você jogou na Arábia Saudita. Foi legal?
Foi ótimo. Eu fui o primeiro jogador brasileiro a entrar para o futebol árabe.



Que dica você dá para quem está começando?
O preparo físico é importante. Um jogador talentoso e bem preparado tem mais chances de se destacar.

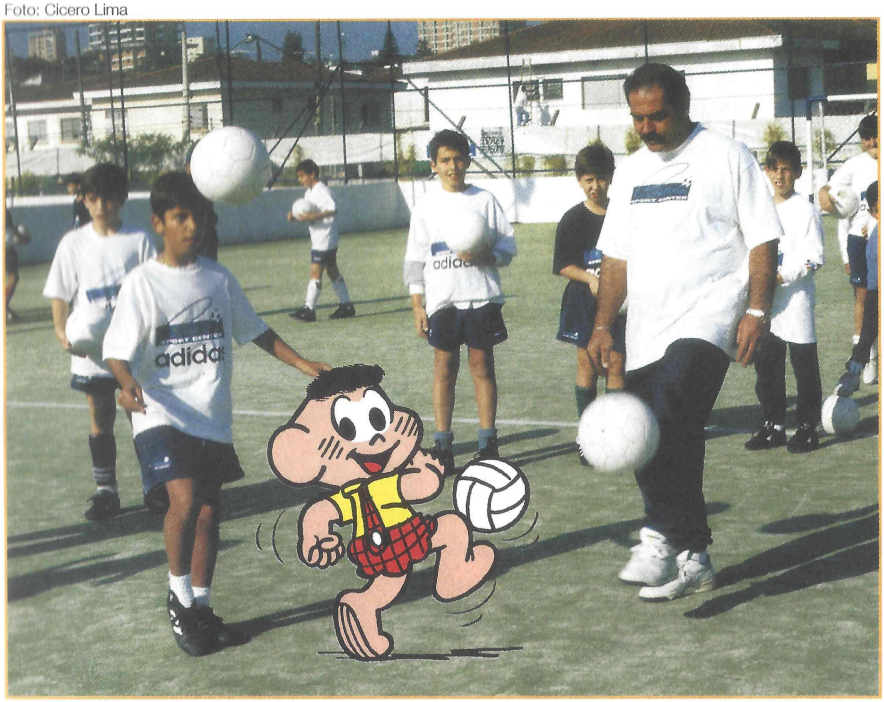
Qual é o seu time?
Depois de doze anos jogando no Corinthians, tenho um grande carinho pelo Timão. Sou corinthiano.

As mulheres estão entrando em campo. Elas são boas de bola?
Elas têm muito potencial. Na minha escola, tenho mais de 70 alunas.

Quais são os nossos grandes jogadores, hoje?
Ah, são muitos. O Giovani, o Romário, o Edmundo...

E os estrangeiros?
O Maradona é um gênio. Tem também o Baggio, da Itália e o alemão Matthäus.

Foto: Cicero Lima



Quem você acha que é mais craque: o Cascão ou o Rivellino?

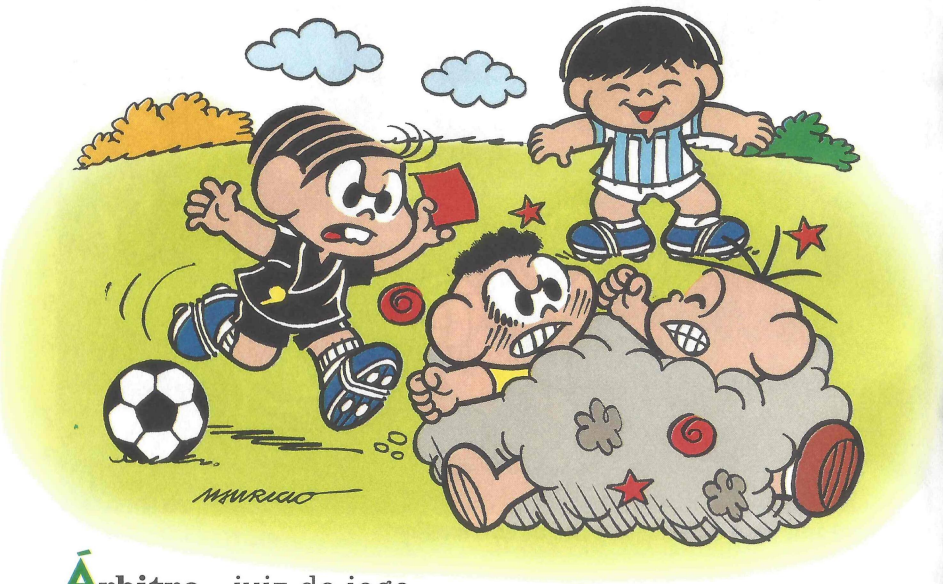
Parece que você é o ídolo do Maradona, não?
É, o Maradona costuma dizer isso. Acho que ele se identifica comigo porque também joga com a perna esquerda.

E quem é o seu ídolo?
Pelé. Ele é o máximo!

O que você acha da violência das torcidas?
Isso é terrível! Os torcedores que brigam não gostam de esporte.

Você é o jogador que mais vestiu a camisa da seleção?
Sim. Vesti 121 vezes.

ABC da Bola



Árbitro - juiz do jogo.
Artilheiro - jogador que marca mais gols num campeonato.

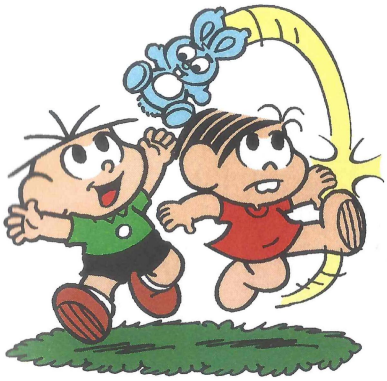
Bandeja - no basquete, é uma jogada onde o atleta salta para fazer a cesta, levando a bola como se carregasse uma bandeja.

Barreira - quando os jogadores ficam lado a lado na frente do gol para atrapalhar a passagem da bola na cobrança da falta.

Capitão - jogador que fala com o juiz da partida em nome do time.

Cestinha - jogador de basquete que faz mais cestas durante um jogo de basquete.

Chapéu - lance onde um jogador de futebol chuta a bola por cima da cabeça do adversário para se livrar da marcação.

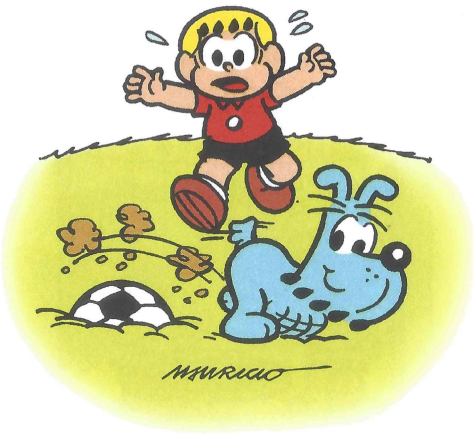


Enterrar a bola - afundar a bola na cesta de basquete. Os atletas costumam se pendurar no arco da tabela para fazer essa jogada.

Fintar - driblar.

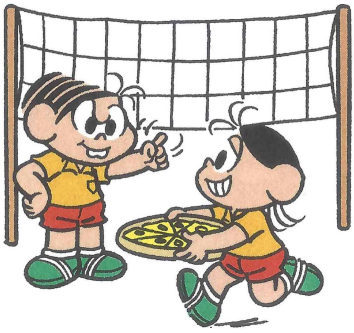
Gandula - era o nome de um jogador argentino da década de 40. Ele era tão educado que sempre pegava a bola quando ela saía fora do campo. O nome pegou e, hoje, quem apanha a bola nos jogos de futebol é chamado assim.

Garrafão - área da quadra de basquete que fica debaixo da cesta.



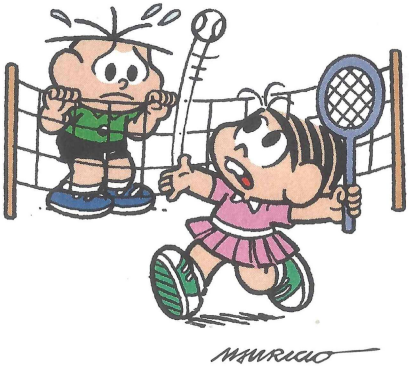
Handebol - esporte parecido com o futebol só que jogado com as mãos.

Marcação - quando um jogador fica colado no adversário tentando atrapalhar sua jogada.
Match point - é o ponto que define o jogo de tênis.



Rodízio - quando os jogadores de vôlei trocam de posição na quadra.

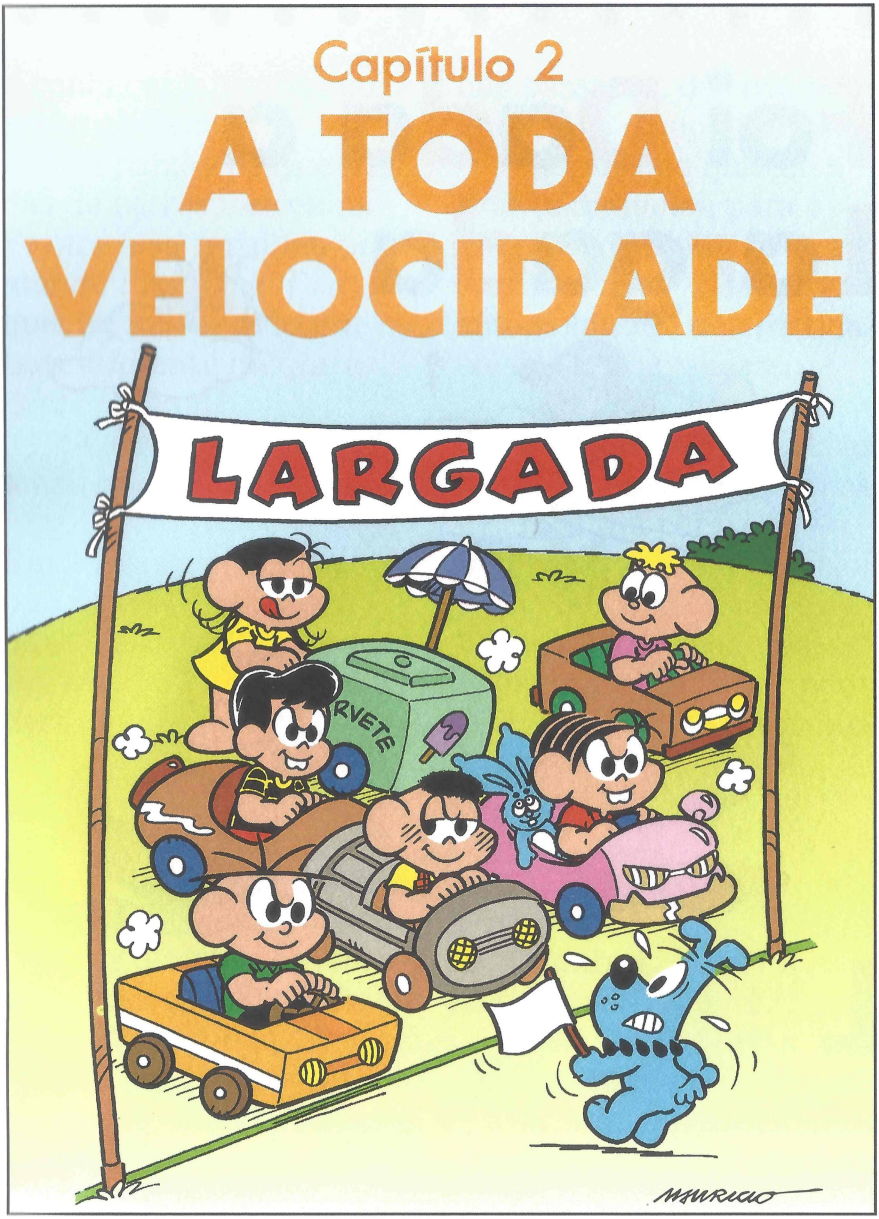
Serviço - é o saque num jogo de tênis.
Set - cada uma das divisões de um jogo. Uma partida de vôlei, por exemplo, pode ter de três a cinco sets.
Squash - esporte parecido com o tênis, onde dois jogadores têm que rebater a bola contra uma parede sem deixá-la quicar duas vezes no chão.



Tie break - etapa curta de uma partida de tênis. É disputado para definir um set após empate de 6 a 6.

Capítulo 2

A TODA VELOCIDADE



Foi Dada a Largada

Lá vão os carrinhos de Fórmula 1 disparados a 340 km por hora. Essa correria toda poderia significar o seguinte: se a Rodovia Presidente Dutra fosse uma pista de corrida e você, de repente, virasse um superpiloto, conseguiria fazer em pouco mais de uma hora os 400 km do percurso São Paulo—Rio de Janeiro. Não é fantástico? Pois mais fantástico ainda

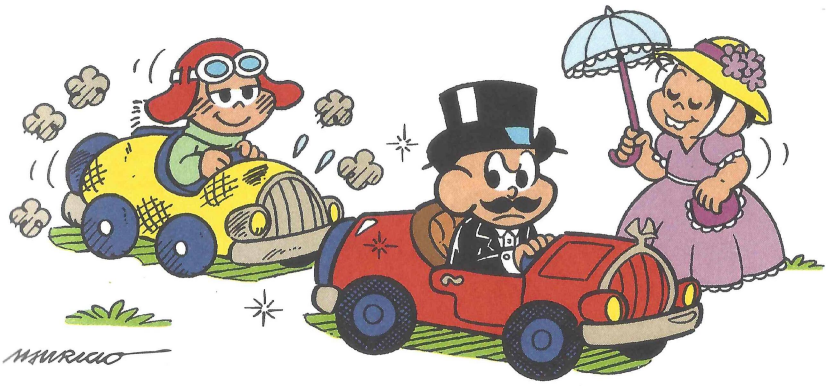
é conhecer a história do automobilismo.

A paixão pelas corridas de carros nasceu na França e se espalhou pelo mundo rapidinho. Claro que, no início, tudo era bem diferente do que a gente vê hoje.

Para começar, a primeira corrida da história nem foi bem uma corrida. Em 1887, Georges Bouton percorreu 32 km entre duas cidades francesas no seu triciclo a vapor. Depois dessa exibição de um só corredor, vieram outras provas que, na verdade, não passaram de *rachas* entre dois competidores.

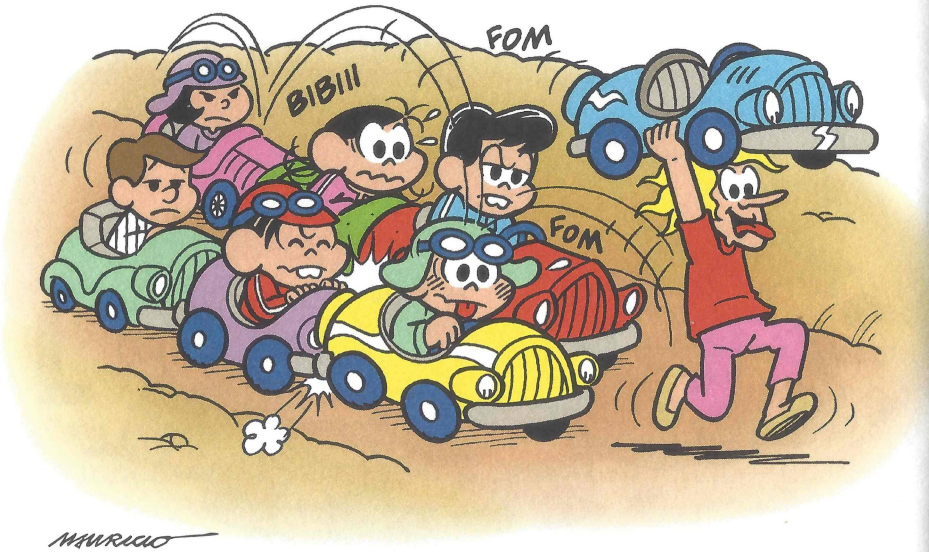
Só mesmo quando a França anunciou para o dia 28 de julho de 1894 a corrida *Paris—Rouen*, o automobilismo deu partida em direção ao sucesso.

Uns cem bigodudos (os homens adoravam usar bigodes naquele tempo) se inscreveram para a prova. Quase todos eram muito ricos. Como ainda não existiam os patrocinadores, quem quisesse correr por aí tinha que pagar sozinho o preço da brincadeira.



Corrida Maluca

A primeira prova Paris–Rouen tinha mesmo cara de corrida. Foi um grande sucesso também. Os espectadores estavam muito entusiasmados e os pilotos mais ainda. Todos queriam vencer os 130 km do percurso com as suas máquinas fumacentas. Mas havia gente e carro demais para uma pista improvisada.

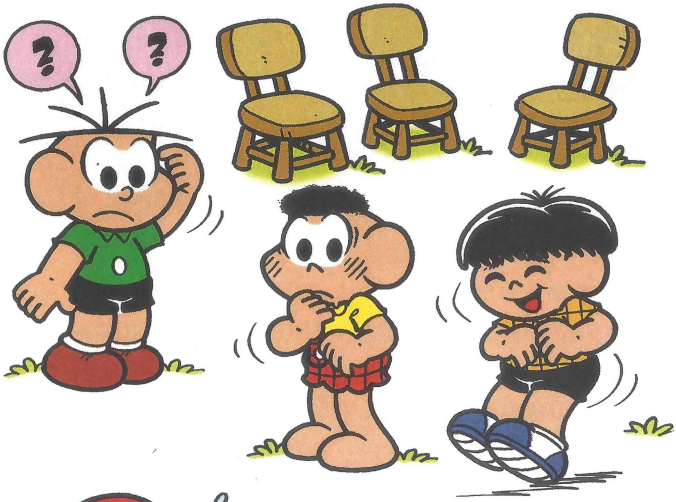


O jeito foi fazer um montão de exigências aos corredores. Uma delas era a de que os carros fossem bem seguros. A tática deu certo. No final, apenas 21 pilotos participaram.

O primeiro colocado, um tal Conde De Dion, ganhou mas não levou. Depois de comer poeira na estrada e tomar vários banhos de óleo (os carros de antigamente espirravam óleo para todos os lados), ele foi rebaixado para terceiro lugar. O seu carro era tão difícil de controlar quanto um cavalo selvagem. Por isso, foi considerado perigoso pelos juízes. E olha que o tal conde (uma espécie de Ayrton Senna da época) chegou a correr a mais de 18 km por hora com aquela coisa desengonçada. Você está achando pouco? Pois a velocidade máxima permitida era de 14 km!

Depois disso, outros países também entraram na onda do automobilismo e as corridas foram ficando muito mais legais.

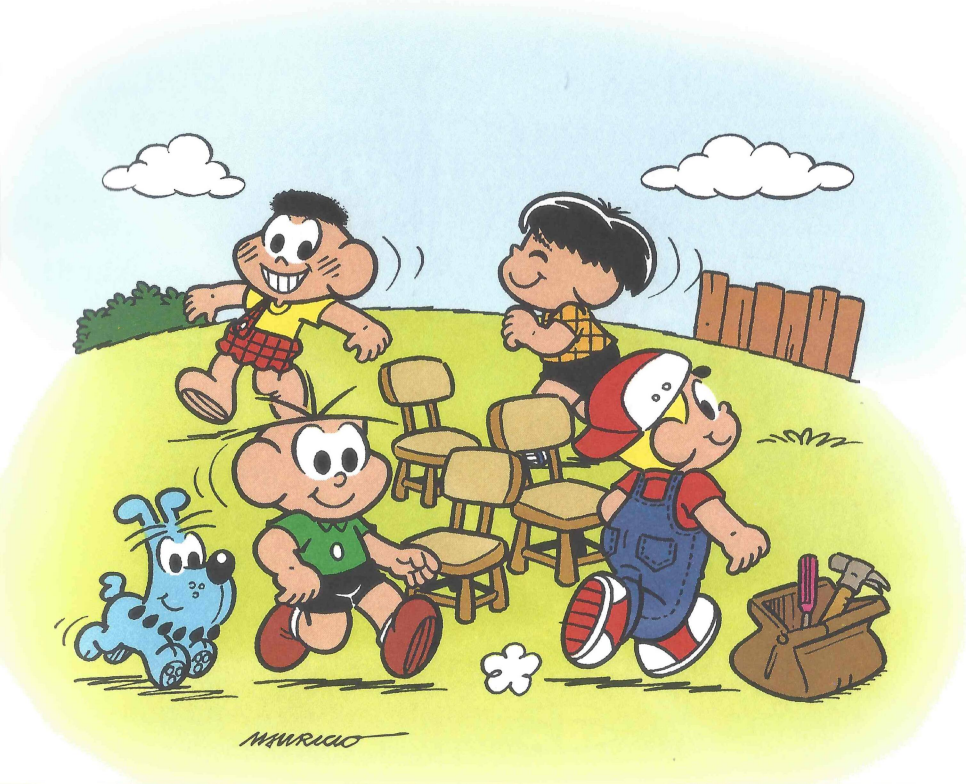
Oficina



Primeiro, você e seus amigos tiram a sorte para escolher o mecânico. Os outros serão uma peça de carro: motor, porta, pneu... Montem a oficina formando uma roda com cadeiras. A roda deve ter uma cadeira a menos que o número de jogadores. Por exemplo, nove cadeiras para dez pessoas.

O mecânico começa a brincadeira. Andando em volta das cadeiras, ele vai dizendo o nome das peças que precisa para montar o seu carro de corridas. Os outros, ao ouvirem o nome da peça que escolheram, seguem o mecânico, formando um trenzinho.

Quando o carro estiver completo, todos continuam rodando até o mecânico dizer: ***fom-fom***. Aí, os jogadores sentam rápido nas cadeiras. Quem sobrar será o estepe e fica uma rodada fora da brincadeira.



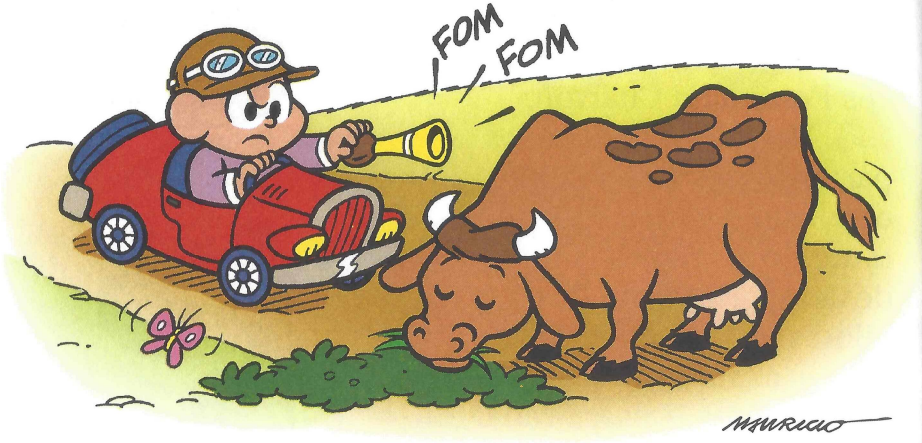
A Máquina Mais Amada do Mundo

Quando o século XX ainda estava engatinhando, já dava para perceber que ele seria a era da tecnologia. E o automóvel começava a se transformar na mais amada das máquinas.

Aí, um jornalista norte-americano muito esperto percebeu que, se as corridas tivessem certas leis, o mundo ia ficar cada vez mais ligado no automobilismo. Foi assim que surgiu a primeira *Copa Gordon Bennet*, vencida pelo francês Ferdinand Charron.

Nessa competição, os participantes tiveram que obedecer a várias regras, tanto de mecânica como de comportamento dos pilotos. Desse jeito, todos tinham as mesmas chances e as corridas ficavam cada vez mais emocionantes.

Fora das Pistas

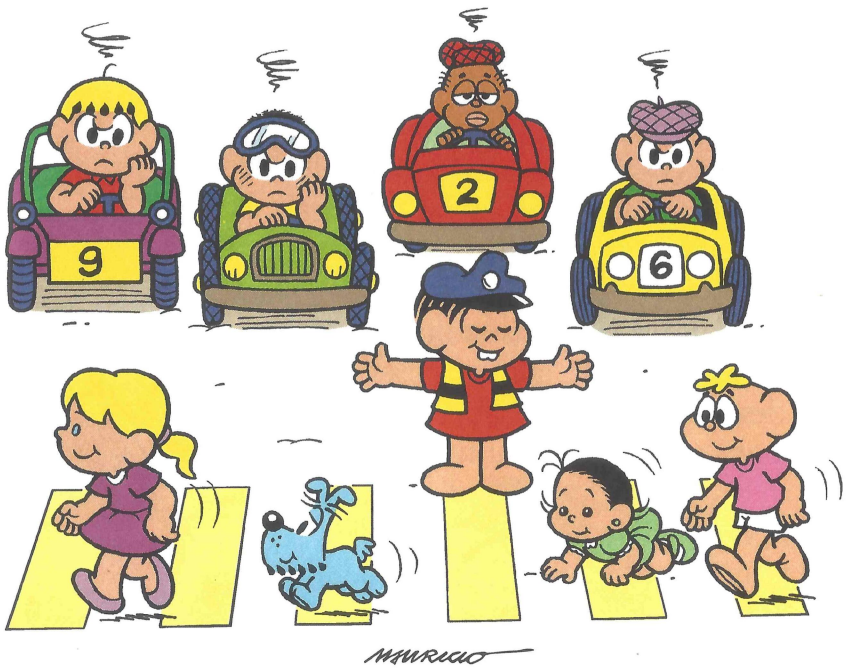


Os apaixonados por corridas viviam inventando coisas e não demorou para que começassem a disputar longas provas. Eles queriam mostrar que seus carros eram capazes de andar em alta velocidade por muito tempo. Daí, criaram as *24 Horas de Le Mans*, na França, e as *Mil Milhas*, na Itália.

A prova francesa foi realizada pela primeira vez em 1923. Dois pilotos correram um dia inteirinho, se revezando ao volante. Os fãs das corridas adoraram e, até hoje, continuam

fascinados por esta prova.

As *Mil Milhas* não tiveram a mesma sorte. Diferente das *24 Horas*, ela não acontecia numa pista fechada. Os pilotos largavam da cidade de Brescia, indo para Roma. Chegando lá, voltavam para Brescia, depois de percorrer 600 km de estrada por onde passavam também carros de passageiros comuns. Claro que uma coisa dessas não podia dar certo. Durante a prova, muitos carros de corrida se chocavam com os de passageiros. Por isso, a competição mais famosa da Itália teve que acabar.



Johnny Furacão

Roberto Carlos e Erasmo Carlos

Esta é a história de Johnny Furacão
um cara que bem cedo desejou ser campeão.
Vivia alimentando esse desejo profundo
da pista ele queria ser o melhor do mundo.

Juntou dinheiro, ninguém queria,
mas Johnny testava seu carro todo dia.
Sonhava ter um dia seu nome no jornal
e o povo gritando que ele era o maioral.

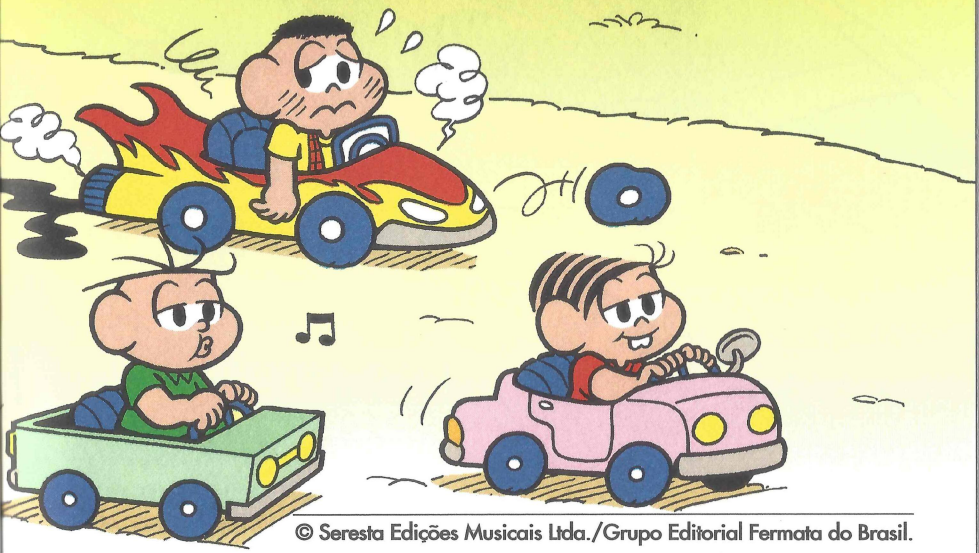
Vinte segundos ele conseguiu na milha,
tratava sua Porsche como se fosse filha.
Tala dez, gasolina de avião,
assim era o carro de Johnny Furacão.

Tudo pronto, não falta nada,
só a vitória e o beijo da namorada.
Mas afinal chegou o grande dia,
tanta gente assim há muito tempo que eu não via.

Camilo Marivaldo, os irmãos Fittipaldi,
em corrida assim não existe campeão que falte.
A largada, disputada,
Johnny sai na frente num pique diferente.

Alguém comenta na multidão:
Bicho, esse cara ainda vai ser campeão!
A vitória já vai chegando
Johnny de alegria já está chorando.

Está pensando no que vai dizer
não pode aparecer chorando na TV.
Falta pouco para ele ser o maioral
quando o carro quebra na curva principal.



© Seresta Edições Musicais Ltda./Grupo Editorial Fermata do Brasil.

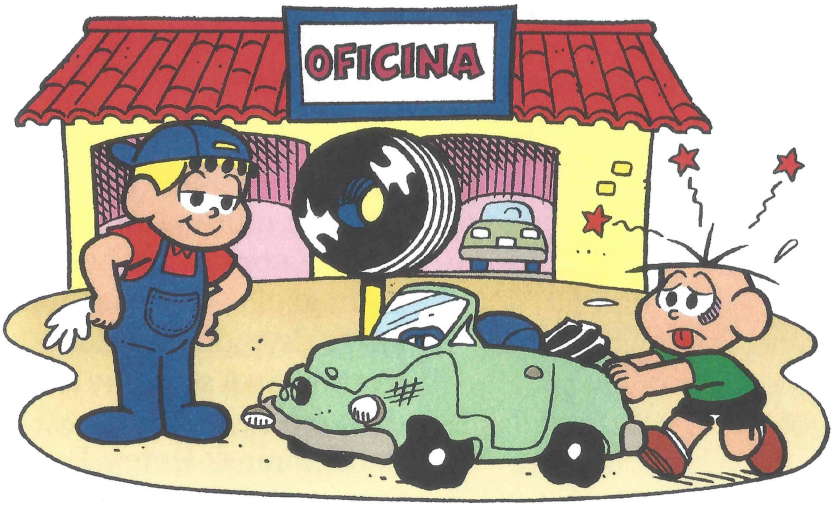
Reis da Correria

Você já reparou que o mundo está sempre mudando? E o carro parece que surgiu para o mundo mudar ainda mais rápido. É por isso mesmo que o automobilismo virou negócio de gente grande.

No começo do século, a França era a dona do pedaço. Os carros franceses faziam bonito no mundo todo. Mas a festa não durou para sempre. Algum tempo depois, chegaram as marcas italianas e, em seguida, as alemãs, com carros cheios de novidades. Aí, começou uma corrida para ver quem é que fazia a melhor máquina. E ela não teve mais fim.

Todos os enguiços do começo serviram para mostrar aos fabricantes como deixar as rodas mais seguras, melhorar os freios e reforçar os motores.

Os primeiros projetistas queimaram as pestanas sobre suas pranchetas para inovar os carros. Do mesmo jeito, os projetistas de hoje arrancam os cabelos na frente dos seus computadores para criar novos modelos a cada ano.



Dupla da Pesada

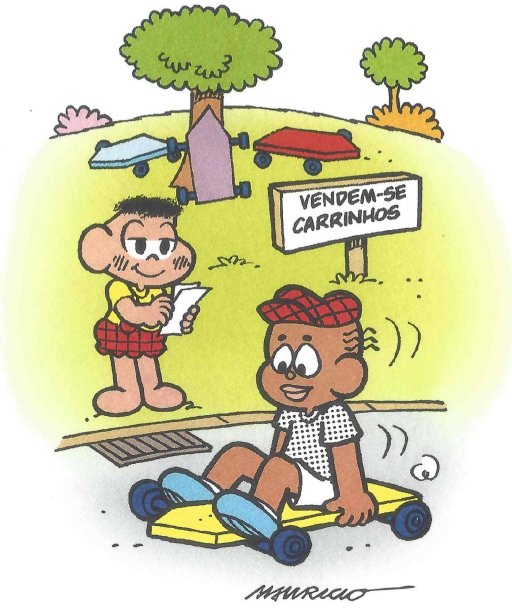
O que tem em comum um carro da Ford e outro da Fiat? Vamos ver: os dois nomes começam com a letra F... Ambos têm quatro rodas... Mas o mais importante mesmo é que são feitos em fábricas muito antigas, criadas por geniais homens de negócios. Eles sacaram, antes de todo mundo, que o automóvel seria um grande meio de transporte. Seus nomes? Henry Ford e Giovanni Agnelli.

Garoto Rebelde

Desde menino, Henry Ford era maluco por tudo que fosse mecânico. Vivia desmontando os relógios de casa para ver como funcionavam. Em vez de ser fazendeiro como queriam o papai e a mamãe, se meteu com automóveis. Em 1896, colocou na rua o primeiro carro construído por ele. E que coisa mais estranha! Parecia uma bicicleta de quatro rodas. Era o começo da *Ford Motor Company*. Sem ela, o automobilismo teria tido uma outra história.

Jovem Irrequieto

Quando fundou a Fiat, em 1899, Giovanni Agnelli tinha uns 30 anos. Já havia tentado ser militar e também político, mas acabou se dedicando aos carros. Ele queria encher as ruas com eles. Até hoje, a sua fábrica ajuda a manter acelerada a marcha do automobilismo.



Gira Aro

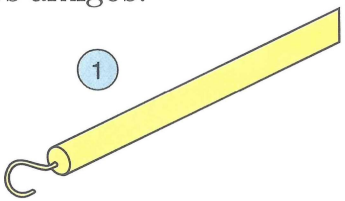
Com a ajuda de um adulto, corte um pedaço de 85 cm do cabo de vassoura. Prenda o gancho numa das pontas (desenho 1). Vire-o para a esquerda (desenho 2). Se você for canhoto, vire o gancho para o lado direito.

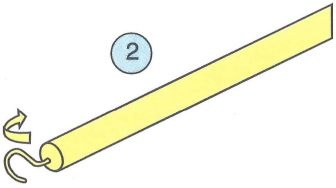
Para deixar seu *gira aro* bem legal, encape-o com fita adesiva colorida.

Aí, é só pegar o jeito da brincadeira. Role o pneu pelo chão e encaixe-o no gancho. Vá controlando o pneu, dirigindo-o para onde quiser. Dá até para apostar uma corrida com os amigos.

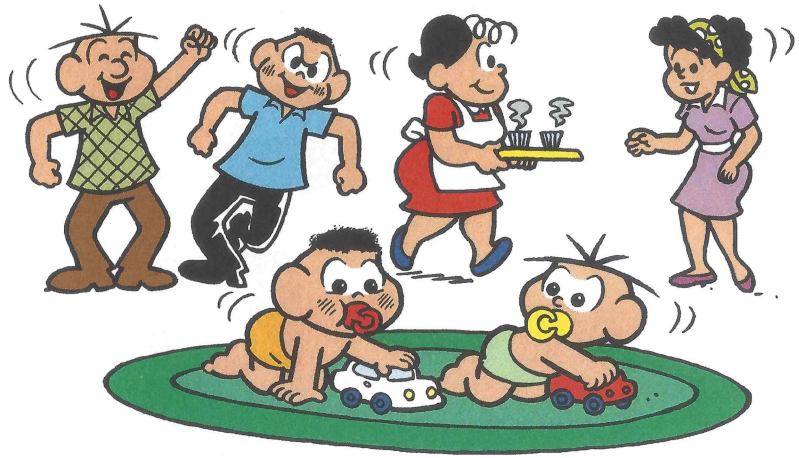
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 cabo de vassoura
- 1 gancho de cabide
- fita adesiva colorida
- pneu de carrinho de feira





Berço de Campeões



Aqui, o automobilismo também era um esporte bem caro. Os rapazes que, em 1908, driblaram a polícia para disputar a primeira corrida do Rio de Janeiro eram de famílias ricas. De bigodes aparadinhos, sapatos de verniz e bonés de pano no lugar de capacetes, eles ajudaram o Brasil a tomar gosto pela velocidade.

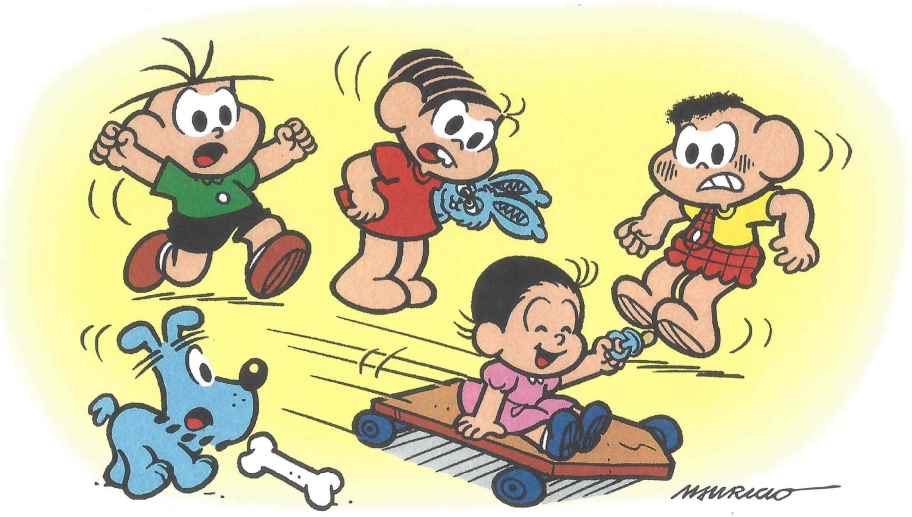
De 1908 a 1933, quando foi realizado o *1º Circuito da Gávea*, no Rio de Janeiro, as corridas eram provas contra o relógio. Quase não existiam regras e os pilotos não largavam

todos juntos. De preferência, essas provas aconteciam em lugares bem escondidos para deixar a polícia longe da brincadeira. É que, naquele tempo, as pessoas achavam que esse esporte era coisa de gente doida.

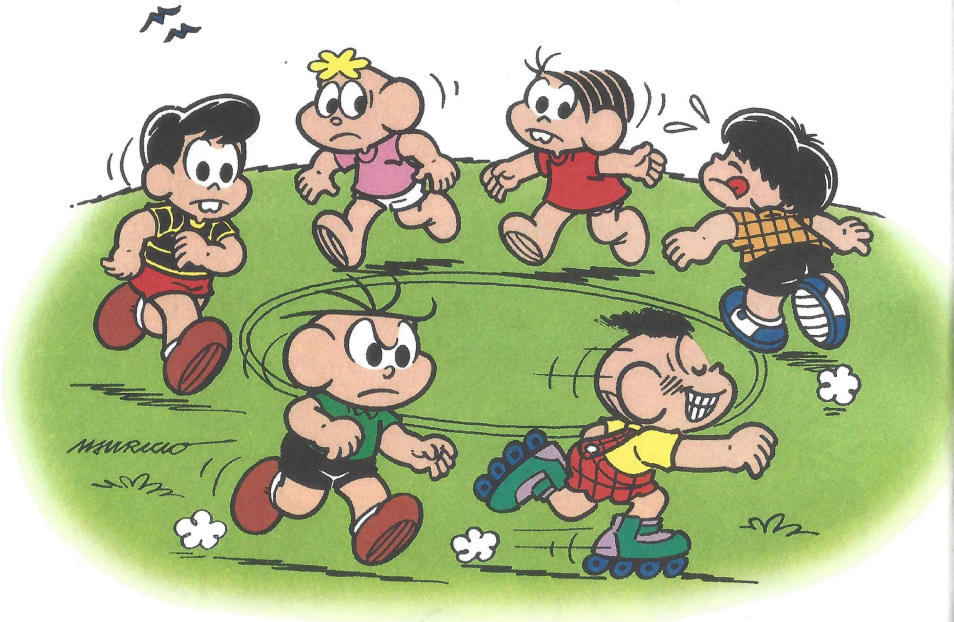
Com o Circuito da Gávea, o automobilismo ganhou novos fãs. Surgiram *apressadinhos* como Cassini, Manuel de Teffé e mecânicos aventureiros como Irineu Correia.

Anos mais tarde, quando foi inaugurado o autódromo de Interlagos, em São Paulo, o país já tinha até um ídolo das pistas: *Chico Landi.*

Depois, ainda levou algum tempo para que os brasileiros vibrassem com Emerson Fittipaldi, Nelson Piquet e Ayrton Senna. Mas, desde as primeiras provas, o Brasil já levava todo o jeito de ser um berço de campeões.



Circuito da Gávea

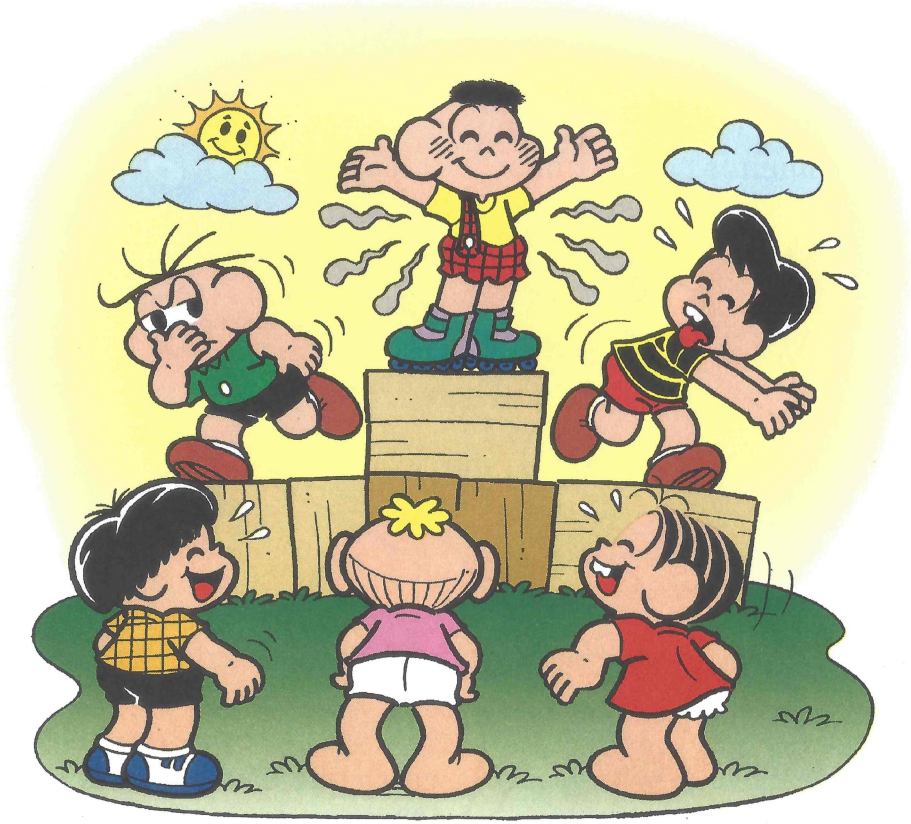


Que tal apostar uma corrida? Chame seus amigos para brincar e formem um grande círculo, deixando um bom espaço entre si.

Fiquem um atrás do outro, sempre com o braço esquerdo virado para o centro da roda. Aí, é só contar até três e pernas para que te quero!

Os participantes têm que correr em círculo, tentanto passar quem estiver à sua frente. Quem for ultrapassado vai para o meio da roda. Só vale passar à frente por fora do círculo.

Vence o último que ficar. Para deixar a corrida mais legal, vocês podem improvisar um pódio com cadeiras ou caixotes e premiar os campeões.



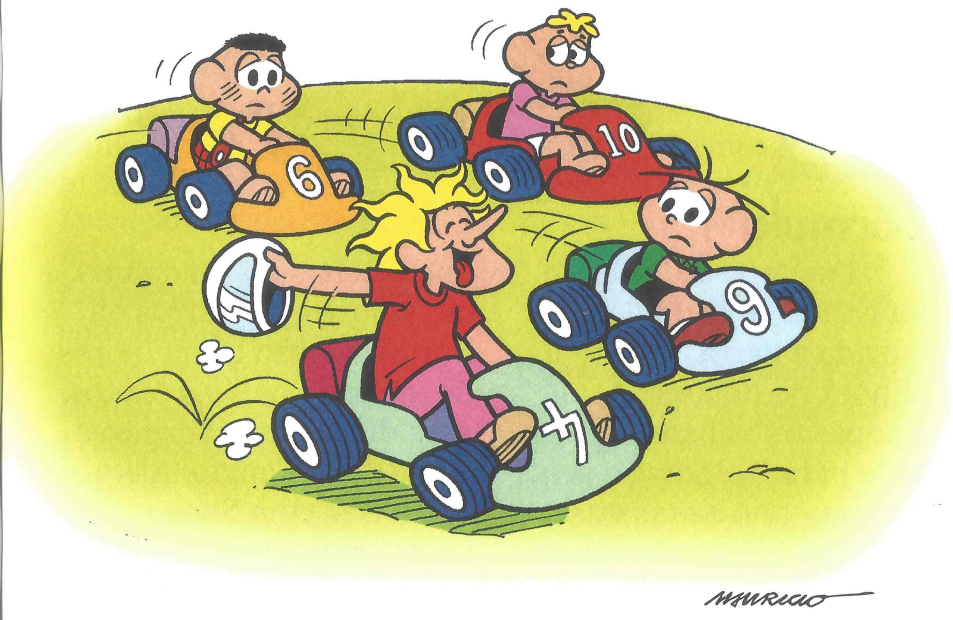
Os Karts

Foi correndo nos *karts* que grandes pilotos como Ayrton Senna, Nelson Piquet e Emerson Fittipaldi deram os primeiros passos rumo ao sucesso nas pistas.

Até hoje, ele é o *brinquedo* predileto de muitos pilotos de Fórmula 1. Michael Schumacher, por exemplo, diz que é o único carro que dá sensações iguais às de um Fórmula 1.

Para dirigir um *kart* é preciso técnica e talento. Para começar, ele não tem câmbio e só possui dois pedais, um é o freio e outro, o acelerador. Fora isso, não tem suspensão e nem amortecedores, podendo pular mais do que cavalo desembestado. Se o piloto não for bom, dança bonito na pista.

Crianças também podem dirigir esse carrinho. Se você gosta de se divertir perigosamente e está a fim de encarar o desafio, comece a economizar sua mesada para entrar na brincadeira. Depois é só sonhar que é o Ayrton Senna, correndo a 130 km por hora num pequeno e veloz *kart*.



Qual a Sua Fórmula?

Há várias fórmulas no mundo das corridas, mas duas delas fazem disparar o coração de qualquer fã da velocidade: a F-1 e a F-Indy.

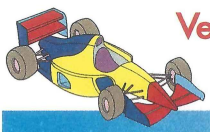
Fórmula 1

Desde 1950, quando foi criada, a Fórmula 1 é movida a garra, talento e bilhões de dólares. As equipes trabalham o tempo todo para melhorar o seu desempenho nas pistas e guardam a sete chaves os segredinhos de mecânica que fazem suas máquinas tão velozes. Os carros da Fórmula 1 são os melhores do mundo e os seus pilotos, ases do volante. Voadores como Juan Fangio, Alain Prost e Ayrton Senna transformaram as corridas num grande espetáculo.

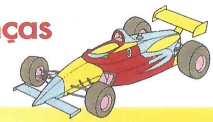
Fórmula Indy

A Fórmula Indy é mais antiga do que a Fórmula 1. A sua prova mais tradicional são as *500 Milhas de Indianápolis,* que foram disputadas pela primeira vez em 1911.

A Indy é a preferida dos americanos. Ela é preparada para ser um grande show. A maior preocupação dos seus organizadores é a segurança. A qualquer sinal de perigo, a bandeira amarela entra em cena, interrompendo a corrida.



Veja só mais algumas diferenças entre estas duas provas:



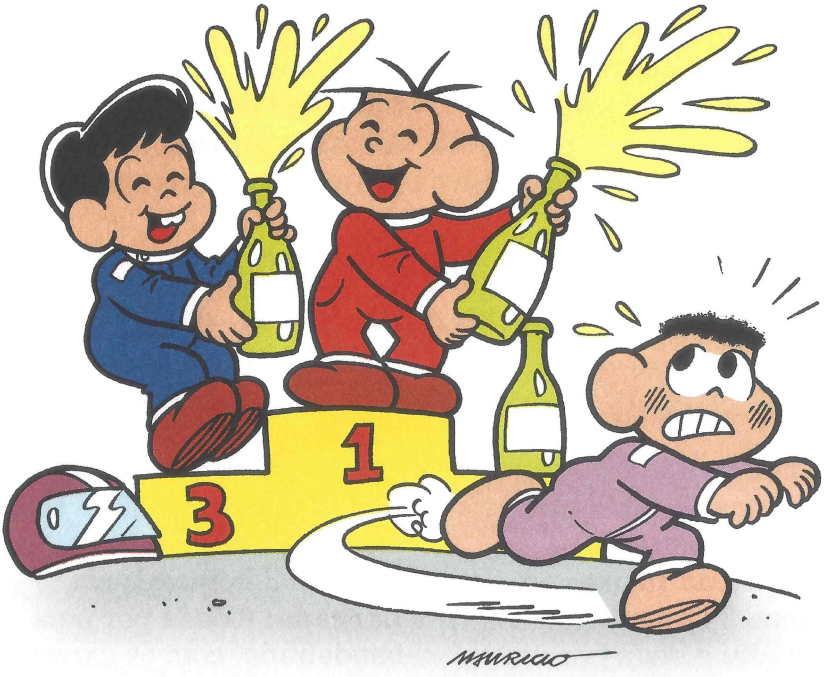
F-1

Corrida: pode acontecer na chuva, mas é cancelada se a pista ficar perigosa.
Duração da prova: no máximo 2 horas.
Largada: é dada por um sinal luminoso, com os carros parados.
Pontuação: os seis primeiros colocados ganham pontos.
Velocidade dos carros: chegam a 340 km por hora.
Combustível: gasolina.

F-Indy

Corrida: nos circuitos ovais, só acontece com a pista seca.
Duração da prova: no máximo 3 horas e meia.
Largada: é dada por uma bandeirada, com os carros em movimento.
Pontuação: marcam pontos os 12 primeiros, quem sair na *pole position* e quem liderar mais voltas.
Velocidade dos carros: chegam a 400 km por hora.
Combustível: metanol.

No Pódio



Um dia, Ayrton Senna pediu conselhos a Juan Manuel Fangio. O campeão argentino respondeu que não tinha nada a ensinar ao maior piloto do mundo. É isso aí.

Dizer quem é o melhor nas corridas não é fácil. Mas ninguém duvida de que Fangio e Senna têm que estar no topo da lista dos maiores do automobilismo.

Pentacampeão

Quando foi campeão mundial pela primeira vez, Juan Manuel Fangio tinha 40 anos, idade em que a maioria dos pilotos já está se aposentando. Mas ele só parou de correr depois de conquistar 24 vitórias e tornar-se o único pentacampeão da Fórmula 1. Quando deixou as pistas, tinha 47 anos. "Estou cansado", explicou.

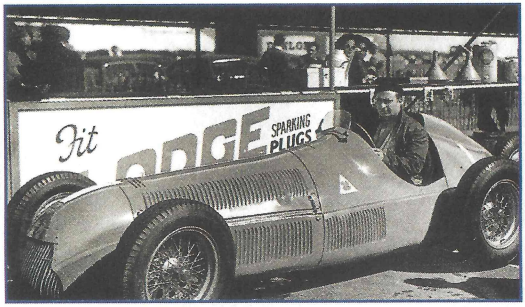


Foto: Editora Globo

Vencer ou Vencer

Ayrton Senna sempre fez tudo muito rapidinho. Aos 4 anos ganhou o seu primeiro *kart*. Aos 10, já pilotava no autódromo de Interlagos. Quando tinha 31 anos, era o mais jovem tricampeão da história da Fórmula 1. Ele também bateu o recorde de *pole positions*, colecionando 65 delas. Vencer ou vencer era o seu lema.

Foto: © Rex Features London - Keystone

Enrola e Rola

Para montar um carro, faça quatro furos na garrafa (desenho 1). Corte dois pedaços de 7 cm de canudinho. Passe-os pelos buracos e fixe-os com cola (desenho 2). Corte dois pedaços de 8 cm de palito de pirulito. Passe-os por dentro dos canudinhos (desenho 3).

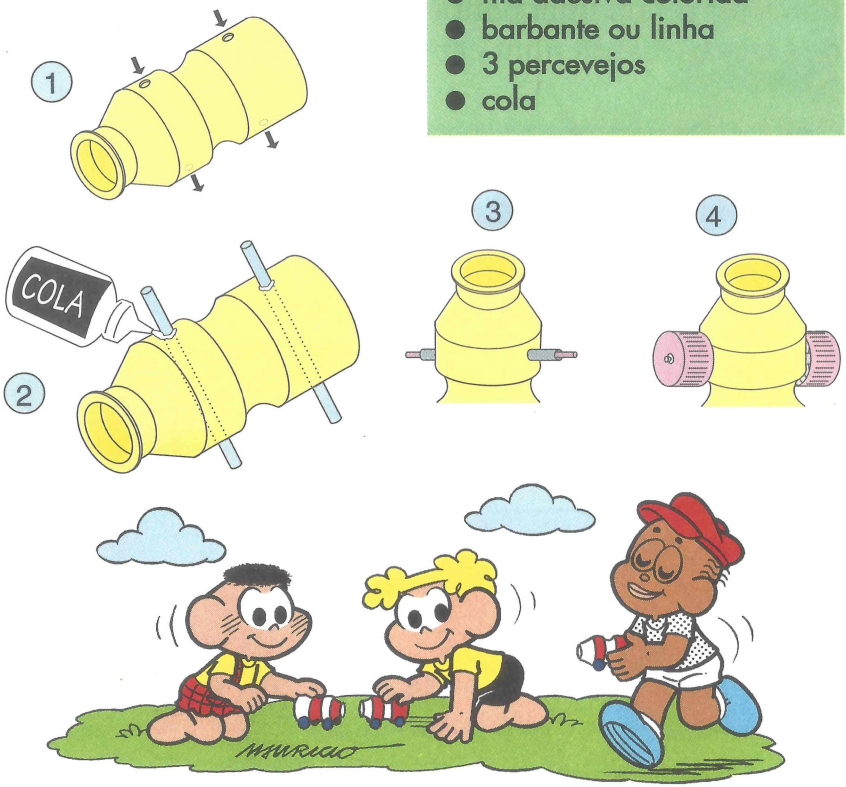
Para as rodas, fure

quatro tampinhas no meio. Encaixe duas em cada palito e cole-as (desenho 4). Cole uma tampa na boca da garrafa também. Por último, pinte o carro.

Monte três carrinhos iguais e enfeite-os com fita adesiva de cores diferentes.

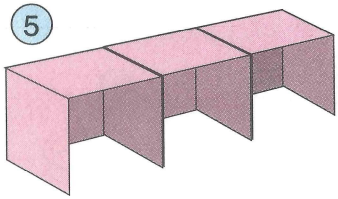
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

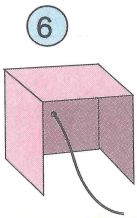
- 3 garrafas de Yakult
- 15 tampas plásticas de refrigerante
- canudinhos de refrigerante
- palitos de pirulito
- 2 caixas de sapato
- 3 pedaços de madeira
- tinta plástica
- fita adesiva colorida
- barbante ou linha
- 3 percevejos
- cola

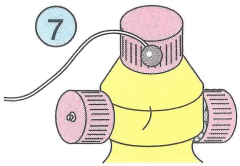


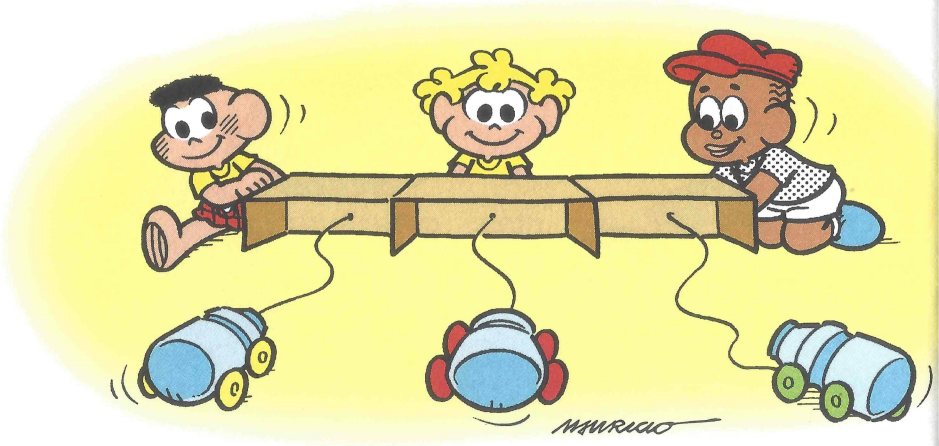
Para fazer a garagem, corte as caixas ao meio. Depois, cole três metades uma na outra (desenho 5). Pinte-as. Faça um furo no fundo de cada metade. Corte três pedaços de barbante de 2 metros cada. Passe-os pelos furos (desenho 6). Prenda uma ponta de cada barbante num carrinho usando um percevejo. Amarre a outra num pedaço de madeira (desenho 7).

Para brincar, você e seus amigos colocam os carros longe das garagens. Ao sinal de partida, passam a enrolar o barbante na madeira, trazendo os carros de volta. Não vale puxar! Vence quem chegar primeiro.









Você Sabe Tudo Sobre Corridas?

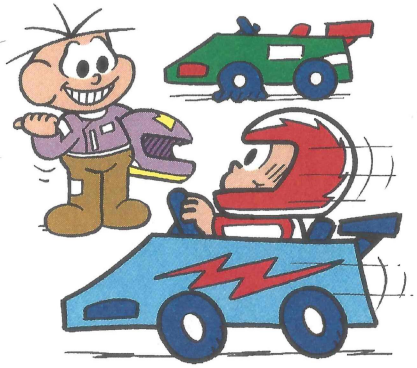
Ei, será que você guarda as informações que recebe através da TV sobre as corridas? Então, responda ao teste das próximas páginas.

Você Sabe Tudo sobre Corridas?

1 - O mais jovem campeão mundial de Fórmula 1 foi:
a) Emerson Fittipaldi
b) Nelson Piquet
c) Ayrton Senna

2 - Em que país foi construído o primeiro autódromo do mundo?
a) Inglaterra
b) Itália
c) Estados Unidos

3 - Em que país nasceu a corrida de kart?
a) na Itália
b) na Inglaterra
c) nos Estados Unidos



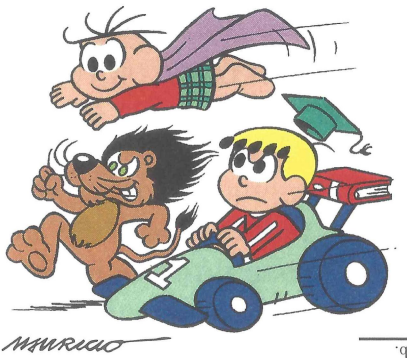
4 - Qual a equipe que possui o recorde de vitórias no Campeonato Mundial de Construtores da Fórmula 1?
a) McLaren
b) Ferrari
c) Williams

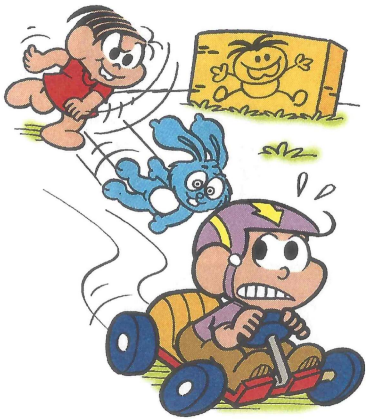
5 - Qual o primeiro piloto brasileiro campeão de Fórmula Indy?
a) Maurício Gugelmin
b) Gil de Ferran
c) Emerson Fittipaldi

6 - O primeiro piloto a vencer uma corrida de Fórmula 1 foi:
a) Giuseppe Farina
b) Juan Manuel Fangio
c) Jim Clark

7 - O primeiro tricampeão brasileiro de Fórmula 1 foi:
a) Ayrton Senna
b) Nelson Piquet
c) Emerson Fittipaldi

8 - Onde e em que ano aconteceu a primeira corrida de Fórmula 1?
a) Indianápolis, em 1952
b) Mônaco, em 1954
c) Silverstone, em 1950





9 - Quem foi o primeiro piloto brasileiro de Fórmula 1?
a) Chico Landi
b) Ayrton Senna
c) Emerson Fittipaldi

10 - Quais os apelidos de Jim Clark, Alan Prost e Nigel Mansell?
a) Professor, Leão, Escocês Voador
b) Escocês Voador, Professor, Leão
c) Leão, Escocês Voador, Professor

Respostas: 1. a. 2. a. 3. c. 4. b. 5. c. 6. a. 7. b. 8. c. 9. a. 10. b.

Rubinho, a Mil Por Hora

Foto: Divulgação

Desde criança, Rubens Barrichello é louco por corridas. Aos 6 anos já *voava* nas pistas de *kart*. Depois, passou rápido pela Fórmula Ford, Fórmula Opel, Fórmula 3 e Fórmula 3000. Não parou por aí. Foi o mais jovem piloto da história a entrar para a Fórmula 1, quando tinha apenas 20 anos. Apressadinho, não? Se você gosta de velocidade, largue o autorama e leia esta entrevista.

Quando começou a sua paixão pela velocidade?
Aos 6 anos, quando ganhei um *kart* do meu avô.

Seus pais não ficaram com medo de deixar você correr?
Eles estavam acostumados com o mundo das corridas, porque meu tio Dárcio já era piloto de Fórmula 3.

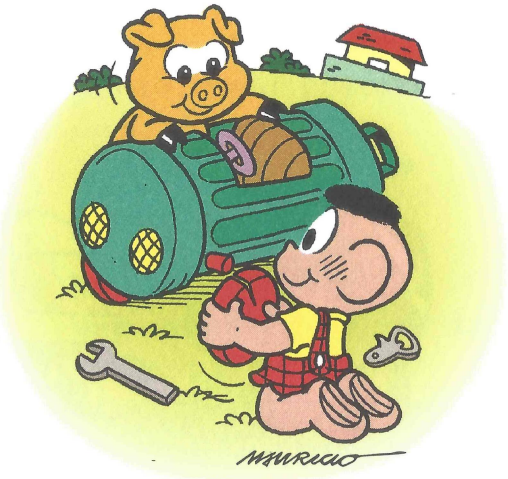
É verdade que na sua primeira corrida de *kart*, você participou escondido?
Meus tios me inscreveram na prova sem que meus pais soubessem. Eu cheguei em terceiro lugar. Acho que esse resultado ajudou para que eles não ficassem furiosos comigo.

Os treinos de *kart* atrapalhavam na escola?
Não. Sempre fui o primeiro da classe.

Então, você nunca teve que acelerar para passar de ano?
Só em algumas matérias. Física, eu adorava, mas achava difícil.

Você gostava de brincar de autorama?
Muito! Tinha um *Mura 20* e vibrei quando ganhei um *chita* do meu tio Carlos.

Do que você brincava?
De qualquer coisa que tivesse um volante. Curtia também taco e bicicleta.



Você se lembra do seu primeiro carrinho de brinquedo?
Claro! Era de corda. A gente puxava um cordão e ele saía andando. Depois de uma semana, já estava quebrado.

Você curte *video game*?
Demais. Adoro jogar *Nascar* no computador e no fliperama.

É difícil dirigir um *kart*?
Olha, fácil não é... mas é uma ótima escola de automobilismo.

Quem são seus ídolos no automobilismo?
O Gilles Villeneuve e o Rosberg eram ótimos, mas o meu ídolo foi o Senna.

É mais difícil dirigir na pista de corridas ou nas ruas de uma cidade?
Nas ruas, sem dúvida. Cada farol é uma largada.

Automobilismo é um esporte perigoso?
Como qualquer outro. Apesar da velocidade, os pilotos ficam bem seguros dentro dos carros.

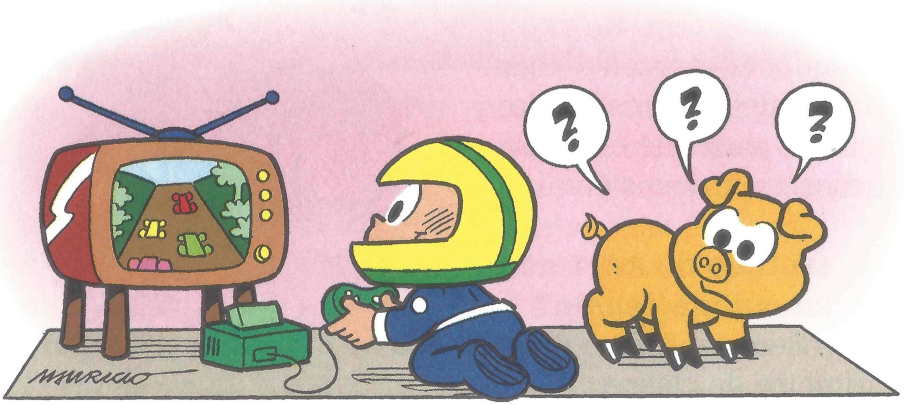
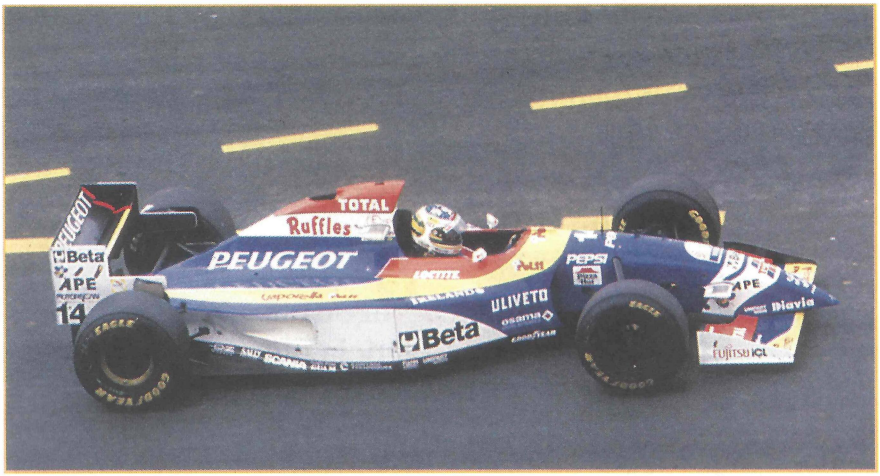


Foto: Cicero Lima



Rubinho em seu carro da equipe Jordan, durante o Grande Prêmio do Brasil, em 1995.

Você pratica outro esporte?
Faço muito exercício a pé. Também adoro andar de bicicleta e de *jet ski*.

Você e o Christian têm fama de serem rivais nas pistas. E fora delas?
Somos dois bons amigos.

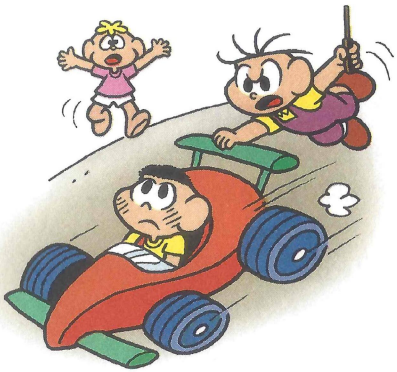
Qual foi o momento mais emocionante da sua carreira?
As vezes em que subi no pódio da Fórmula 1.

Se você não fosse piloto, o que gostaria de ser?
Não sei... talvez, engenheiro mecânico.

Na Fórmula 3000, o seu sonho era correr na Fórmula 1. E agora?
Agora, é ser campeão do mundo de Fórmula 1.

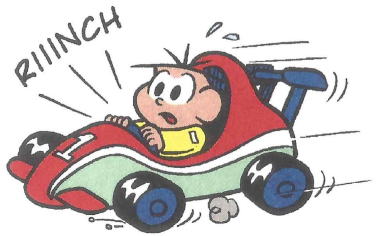
ABC da Velocidade

Aerodinâmica - nome da ciência que estuda a força que o ar faz sobre os objetos. Os projetistas têm que estudar as leis da aerodinâmica na hora de bolarem os carros.

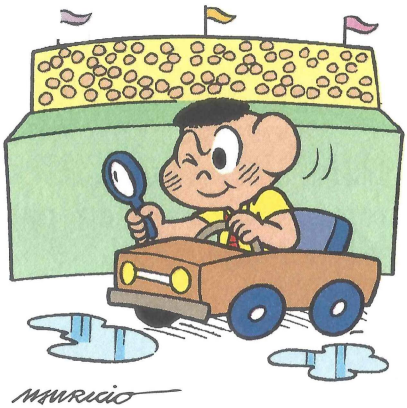


Aerofólio - peça que fica na traseira dos carros de corrida. Serve para grudar o carro no chão.

Bandeira amarela - indica que há perigo na pista.
Boxe - onde os carros ficam antes de entrar na pista. Durante a prova, os pilotos podem parar nos boxes para a troca de pneus ou fazer reparos.



Caixa de brita - área em volta da pista cheia de pedrinhas. Fica nas partes mais perigosas do circuito e serve para parar os carros que saírem da pista.
Carenagem - carroceria, revestimento do carro.

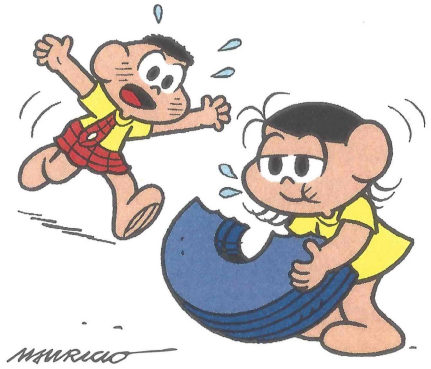


Carro-madrinha - carro que checa se não há nenhum problema com a pista antes da corrida.
Cockpit - parte do carro onde fica o piloto.

FIA - sigla da Federação Internacional de Automobilismo.
FISA- sigla da Federação Internacional de Automobilismo Esportivo.
FOCA - Associação dos Construtores de Fórmula 1.

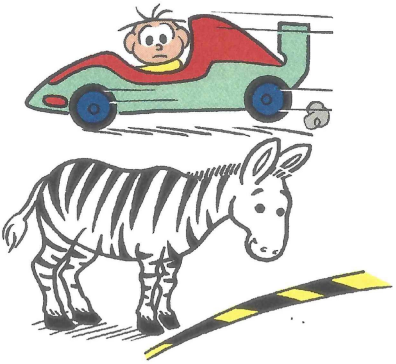
Grid - posição dos carros para a largada da corrida.

Pit stop - parada que os carros fazem nos boxes durante a corrida.
Pneu biscoito - pneu para pista molhada.



Pneu slick - pneu para pista seca.
Pole position - carro que fica na frente dos outros para a largada.

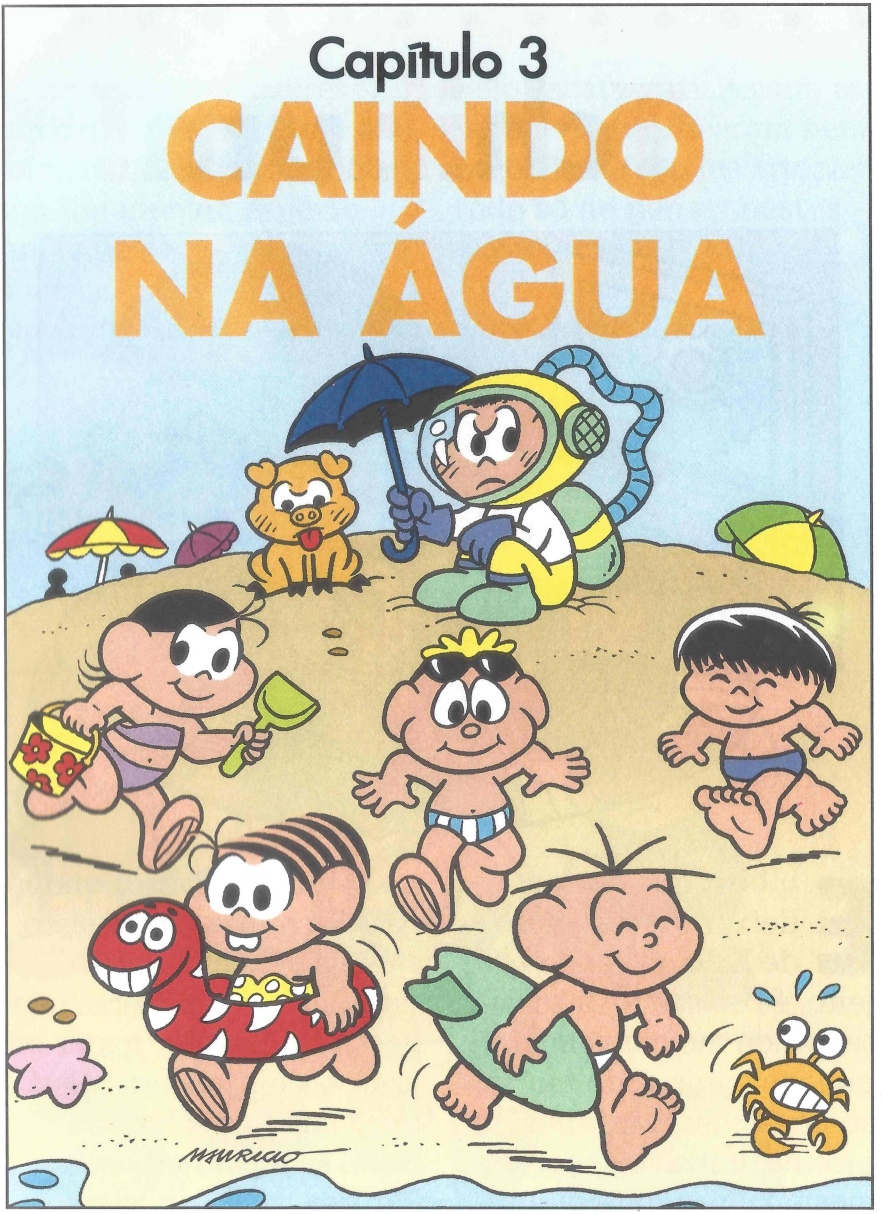
Santantônio - arco da cabine que protege a cabeça do piloto.



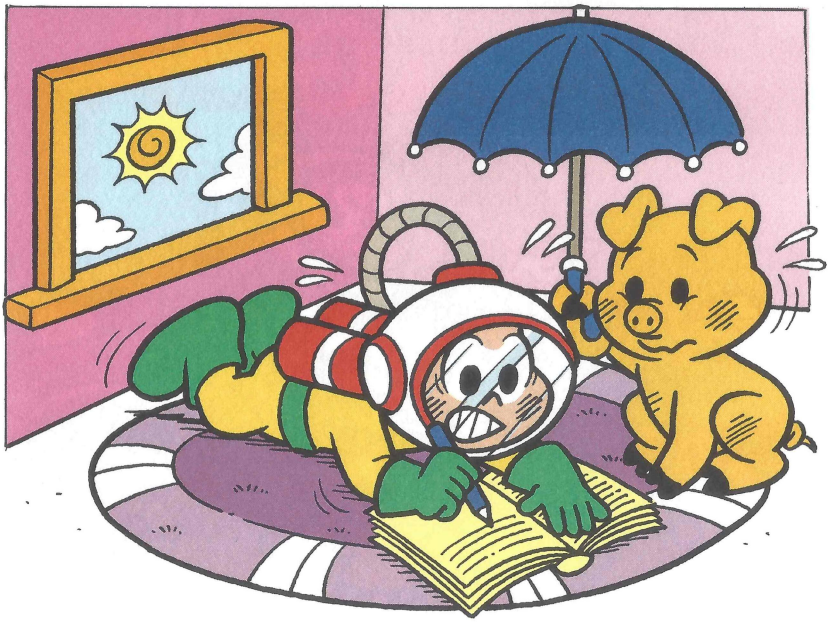
Zebras - obstáculos que ficam nas laterais das curvas do circuito. As zebras diminuem a velocidade dos carros quando as rodas passam sobre elas.

Capítulo 3

CAINDO NA ÁGUA

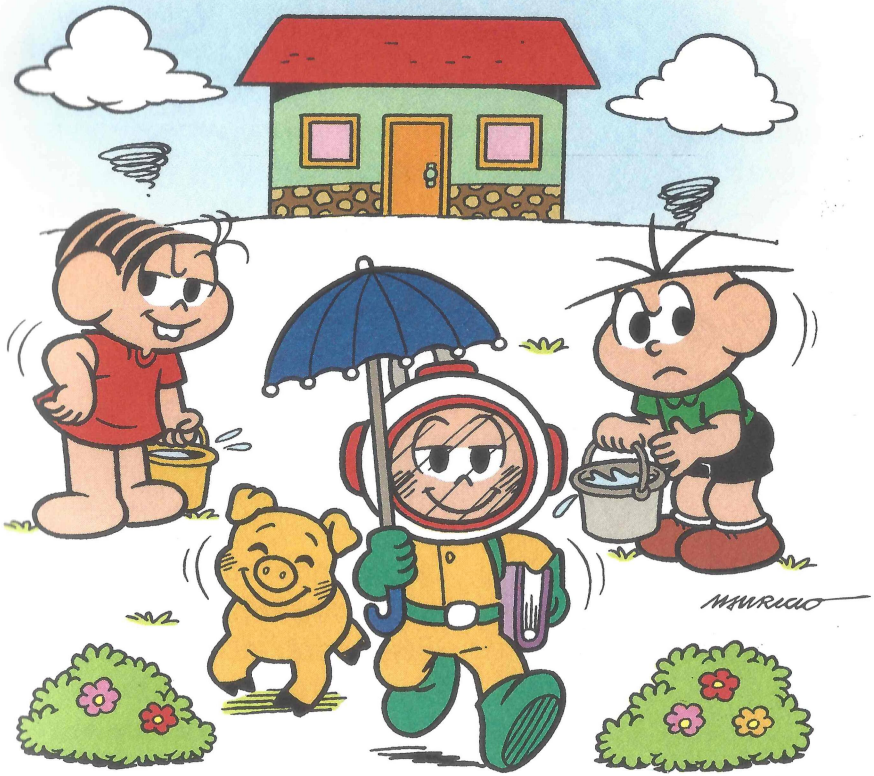


Tchibum!

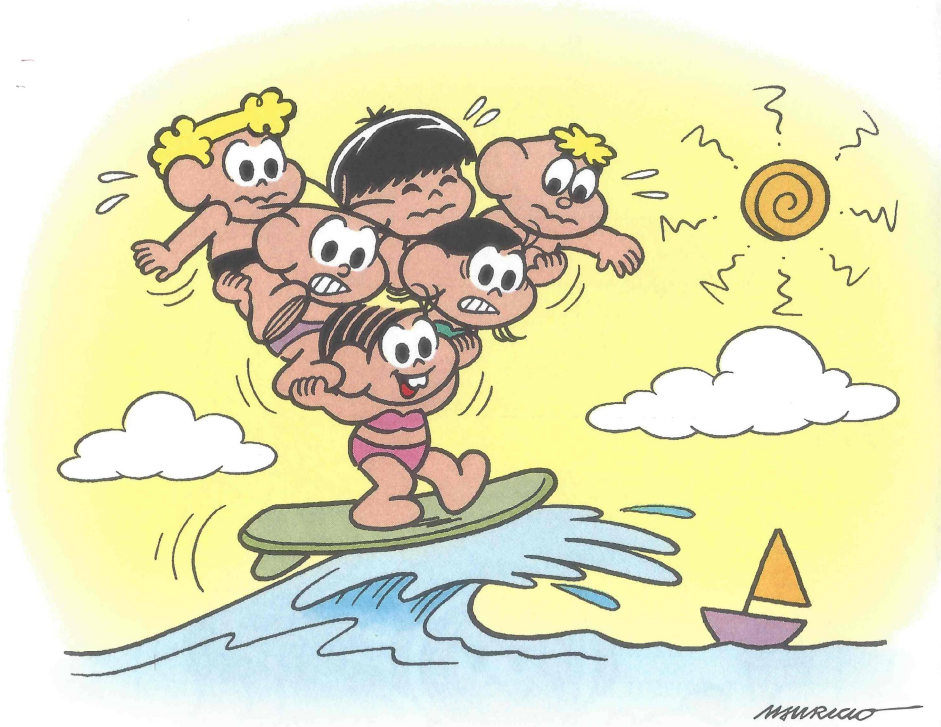


Eu bem que tentei deixar esse assunto de lado, mas não teve jeito. Primeiro foi a turma, tentando me convencer de que, no calor, todo mundo só pensa em cair numa piscina, entrar no mar ou mesmo dar um mergulho na banheira. Todo mundo, não! Eu nunca penso nisso. Depois veio o Mauricio dizendo que os leitores que gostam de surfar, nadar ou fazer outras loucuras aquáticas iam ficar chateados. Bom, se é para o bem dos leitores...

Claro que escrever um capítulo como este não foi nada fácil. Sorte que eu sou um menino esperto. Antes de começar, vesti um belo escafandro. Assim, as minhas idéias ficaram bem sequinhas e não me arrepiei todo só de pensar nestes esportes molhados.



Nas Ondas



Sabe qual é o melhor lugar do mundo para se pegar uma onda? O Havaí. E foi lá mesmo que o surfe nasceu. Os povos indígenas da Polinésia, que é onde fica o Havaí, já adoravam brincar nas ondas, há milhares de anos. Eles moravam em ilhas e viviam navegando em seus barcos para pescar ou dar

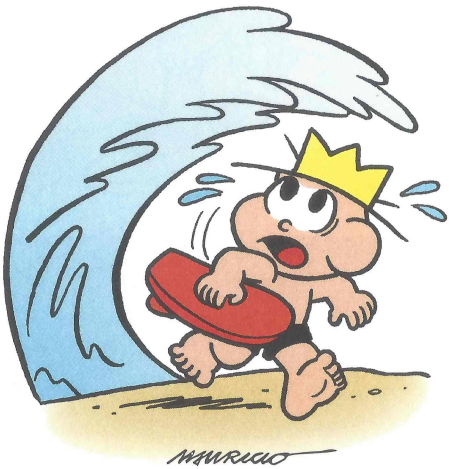
umas voltas pelas ilhas vizinhas.

Naquele pedaço, as águas sempre foram muito agitadas, mas os polinésios não sentiam medo. Na verdade, até divertiam-se com as ondas gigantes. Às vezes, trocavam os barcos por tábuas e, assim, acabaram inventando o surfe. Engraçado que, no começo, só os reis surfavam em pé. Os outros podiam brincar apenas deitados.

Quando os jovens de outros lugares do mundo descobriram o que as tribos faziam sobre as ondas, também quiseram entrar na brincadeira. Aí, as tábuas foram trocadas por pranchas de madeira e o surfe virou um esporte.

Depois, as pranchas ficaram mais moderninhas. Diminuíram de tamanho e passaram a ser feitas de um material bem leve.

E você? Não quer pegar uma onda? Calma, não precisa sair correndo para o Havaí. Também dá para surfar em praias mais calmas. Comece no raso. Deitado sobre a prancha, deixe que as ondas o empurrem até a praia. Depois, tente equilibrar-se de joelhos. Com um pouco de jeito, logo você vai estar se divertindo tanto quanto os antigos reis do Havaí.

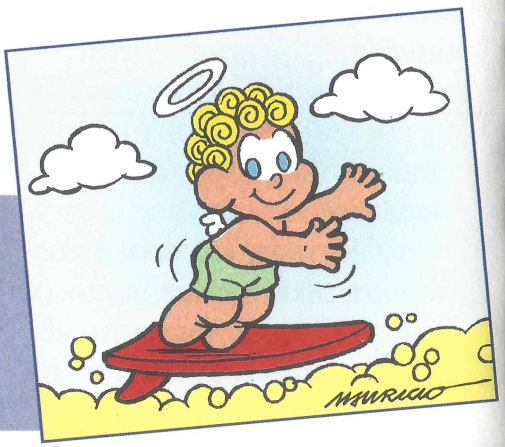


Manobras Radicais

Para não ficar naquela de só acompanhar o movimento do mar, os surfistas inventaram manobras, que deram mais emoção ao surfe.

Drop

Descer a onda em pé na prancha. É o primeiro movimento do surfe.

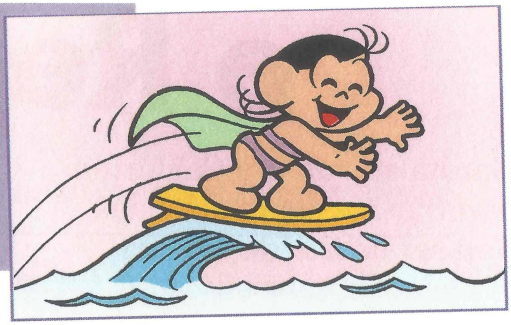


Floater

Manobra em que o surfista flutua sobre a espuma da onda.

Aéreo

Voar com a prancha para fora da água por alguns segundos e depois voltar à onda.

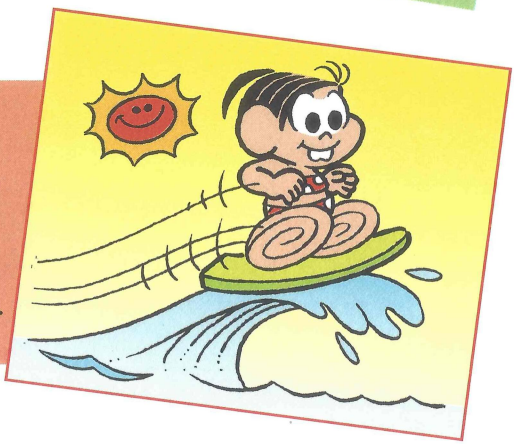


Tubo

Passar por dentro do túnel formado por uma onda.

Batida

Subir até a crista da onda a toda velocidade e voltar para o meio da onda.



De Repente

Garota eu vou pra Califórnia
Viver a vida sobre as ondas
Vou ser artista de cinema
O meu destino é ser *star*

O vento beija meus cabelos
As ondas lambem minhas pernas
O sol abraça o meu corpo
Meu coração canta feliz

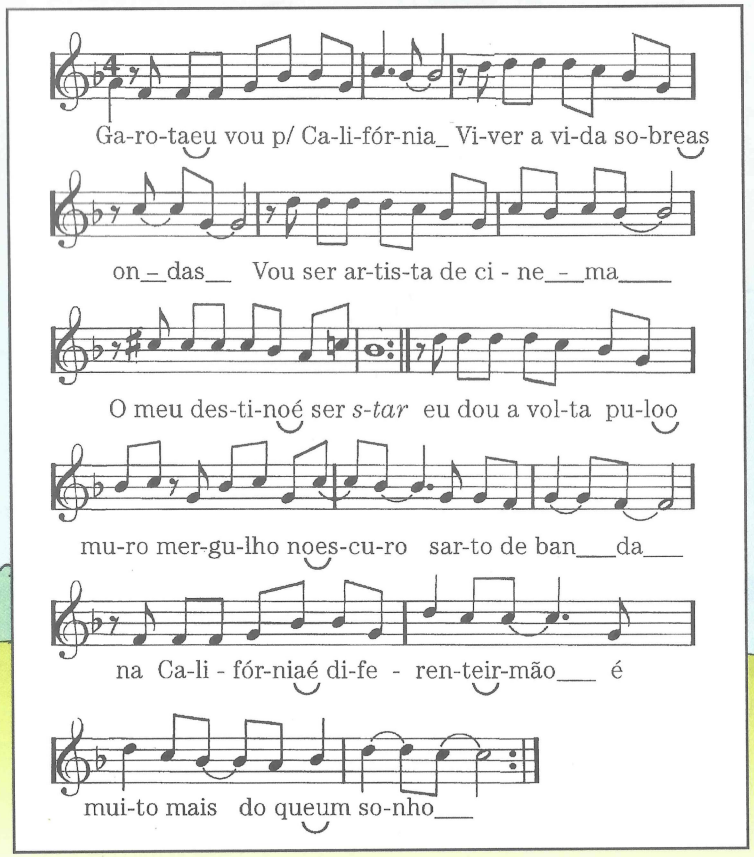
Eu dou a volta pulo o muro
Mergulho no escuro
Sarto de banda
Na Califórnia é diferente, irmão
É muito mais do que um sonho

A vida passa lentamente
E a gente vai tão de repente
Tão de repente que nem sente
Saudades do que já passou

Eu dou a volta pulo o muro
Mergulho no escuro
Sarto de banda
Na minha vida ninguém manda não
E vou além desse sonho

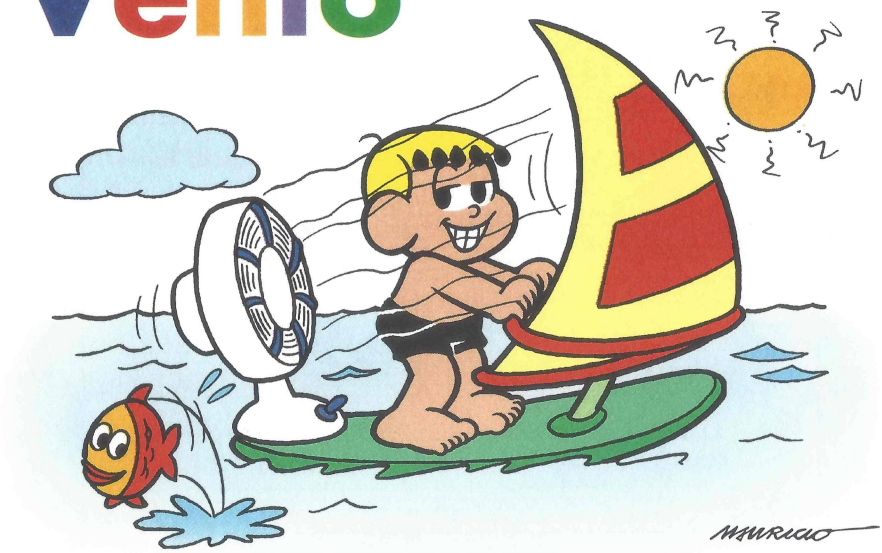
Califórnia

Lulu Santos e Nelson Motta



© 82 by Nelsong/Warner/Chappel Music Edições Ltda.

Nas Asas do Vento



Os surfistas estão sempre inventando moda. Pode ser uma nova manobra, uma prancha diferente ou qualquer outra coisa para se divertirem na água. Foi por essa mania de novidades que nasceu o windsurfe.

Um dia, dois surfistas ficaram imaginando o que aconteceria se juntassem uma prancha com um barco à vela. Aí, resolveram fazer uma experiência. Construíram uma grande prancha e puseram um mastro com uma vela bem

no meio. Depois, correram para testar a invenção.

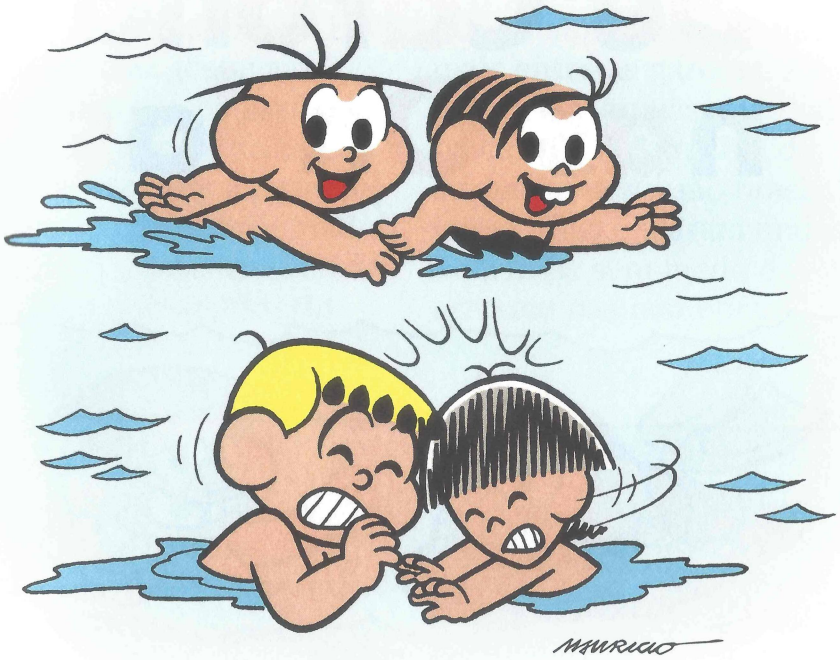
No começo, parecia coisa de equilibrista doido. A prancha era pesadona e a vela, desengonçada. Fazer aquela geringonça deslizar no mar não era nada fácil. Os pioneiros do windsurfe tomaram vários banhos de água salgada até navegarem numa boa.

A novidade conquistou outros surfistas e também velejadores. Assim, o *wind* espalhou-se pelo mundo rapidinho e as pranchas e velas ficaram mais leves e fáceis de manobrar. Ufa!

Os windsurfistas aproveitam a força do vento para flutuar sobre a água. Por isso não precisam procurar uma praia com grandes ondas para curtir o esporte, como os surfistas. Eles podem velejar em lagos, represas ou no mar calmo. O que importa é deslizar sobre a água nas asas do vento.

Corrida de Jacaré

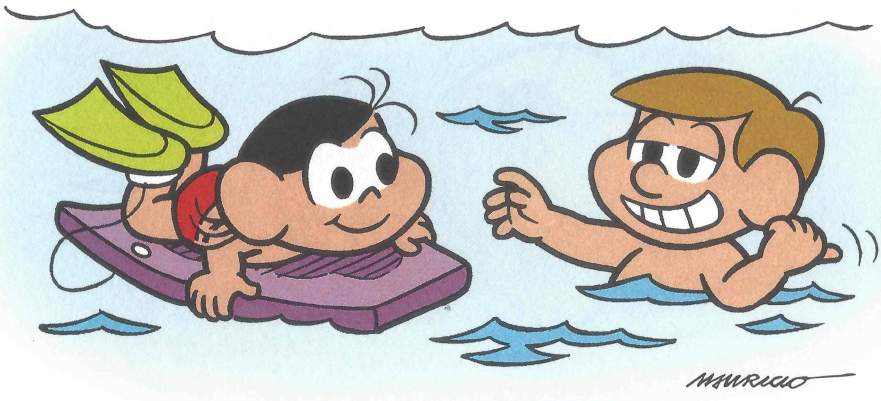
Quem disse que jacaré só vive no rio? Neste jogo, ele nada na piscina e até aposta corrida.



Dentro da piscina, você e sua turma formam duplas, onde um é a cabeça e o outro é a cauda do jacaré. Quem for a cabeça fica na frente de quem for a cauda. Contem até três e dêem a partida. A cabeça do jacaré começa a nadar, batendo apenas os braços. A cauda segura nas pernas do colega da frente e sai batendo só os pés.

Vence quem cruzar a piscina primeiro. Se ela for muito grande, marquem um lugar para a chegada.

De Carona nas Ondas



Mar, sol e céu azul é o que interessa para quem pratica o *bodyboarding*, uma espécie de primo do surfe. Com tempo bom, prancha e par de nadadeiras, os *bodyboarders* pegam uma carona nas ondas até chegarem à praia.

Este esporte foi inventado por um havaiano chamado Tom Morey.

Tudo começou quando

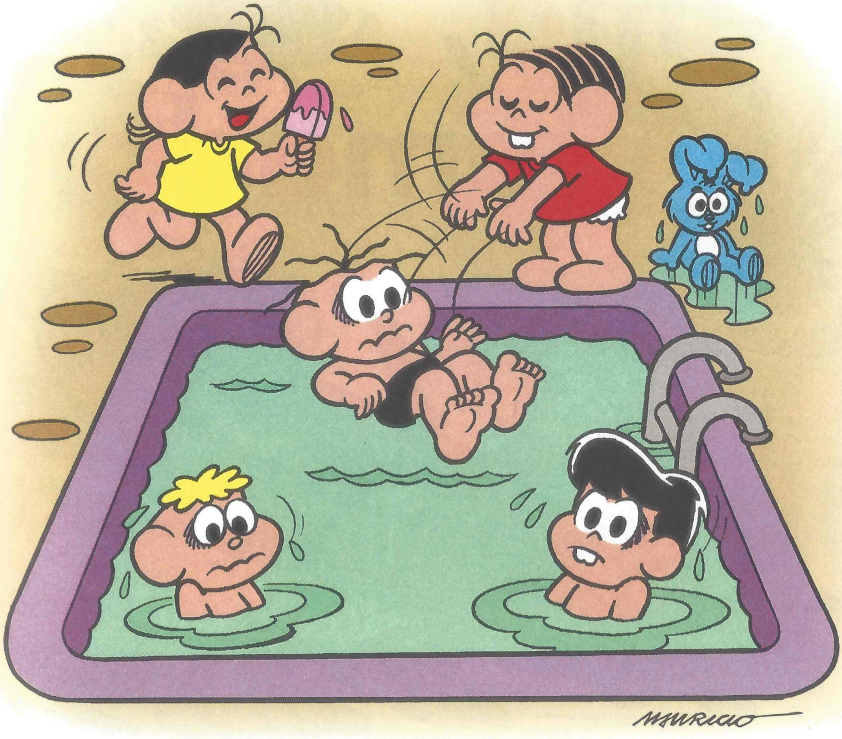
Tom decidiu pegar onda deitado numa prancha de surfe partida ao meio. É que ele não gostava das pranchas que os surfistas usavam. Depois do teste, Tom achou que a prancha de surfe não servia, então resolveu construir uma do jeitinho que queria. No final, o modelo que bolou agradou tanto, que ele acabou montando uma fábrica de pranchas. Daí, a brincadeira virou esporte e invadiu as praias do planeta. Até hoje, a marca das pranchas de Tom, a *Morey Boogie*, se confunde com o nome do esporte.

Todas as pranchas de *bodyboarding* são leves e pequenas. Para pegar uma onda, o *bodyboarder* deita-se de peito sobre ela. As pernas ficam livres para que seja fácil bater os pés e é preciso usar nadadeiras, que ajudam o movimento na água.

No Brasil, este esporte faz o maior sucesso, ainda mais entre as garotas. As grandes campeãs mundiais na categoria feminina de *bodyboarding* são brasileiras. Elas encaram ondas bem altas sem medo e arrasam nas manobras.

Resgate

Que tal chamar os amigos para uma expedição na piscina? Mas só aqueles que souberem nadar!



Dividam-se em dois times. Joguem na água vários objetos. Vale bola, copos plásticos, bóias ou qualquer outra coisa que flutue. Se vocês souberem mergulhar, podem também jogar objetos que afundem.

Depois, os times se colocam numa das bordas da piscina, contam até três e, então, pulam na água para recolher os objetos. Vence a equipe que conseguir recolher mais coisas.

Rema, Remador!

Que tal descer um rio furioso a toda velocidade? Já está sentindo um friozinho na barriga? Imagine, então, se você estiver a bordo de um barquinho apenas! Pois um programa como este é a maior diversão para quem pratica canoagem.

Num caiaque ou numa canoa, esses esportistas vão remando e descendo por violentas corredeiras. Claro que, antes de embarcarem nessa aventura, eles

tomam alguns cuidados. Primeiro, aprendem a manejar bem o remo, para desviar das pedras do caminho e para não capotar na água. Depois, nunca esquecem o colete salva-vidas, o capacete e outros equipamentos de segurança.

Quando o canoísta não está a fim de fortes emoções, ele também pode remar em represas, mar ou lagos. Esses lugares são chamados de *águas calmas*, e as corredeiras, de *águas brancas*. Existe um modelo certo de barco para praticar o esporte em cada uma delas.

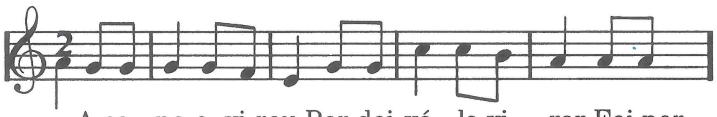
Agora, adivinhe qual é a diferença entre a canoa e o caiaque! A canoa foi bolada pelos índios norte-americanos. O remador fica ajoelhado dentro dela. Já o caiaque, invenção dos esquimós, é todo fechado e o atleta rema sentado.

Quando os índios e os esquimós construíram esses barcos pela primeira vez, só estavam pensando num jeito de passear pelos rios e mares para pescar. Nem imaginavam que esse era o começo de um novo esporte, que, hoje, faz parte até das Olimpíadas.

A Canoa Virou

A canoa virou,
Por deixá-la virar,
Foi por causa da Maria
Que não soube remar.

Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar,
Tirava a Maria
Do fundo do mar.



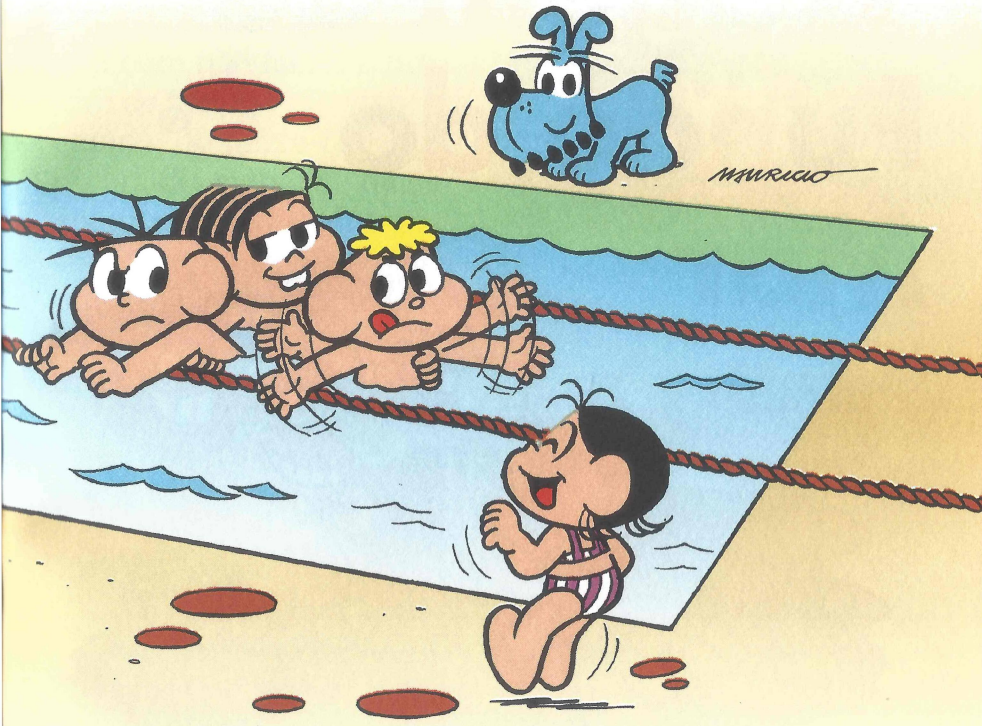
A ca - no-a vi-rou Por dei-xá - la vi - rar Foi por

cau-sa da Ma - ri - a que não sou-be re - mar.

Mãe da Água

Aproveite quando a turma estiver na piscina e aposte quem é capaz de escapar da mãe da água.

Estique duas cordas paralelas sobre a água, deixando um espaço grande entre elas. Depois, tire a sorte com seus amigos para saber quem será a mãe da água. O escolhido se coloca entre



as duas marcas. Os outros dividem-se em dois times. Cada um, ocupa um lado da piscina, fora das cordas.

A brincadeira começa quando a mãe da água aponta para um jogador. Este, então, diz o nome de um colega que está do outro lado. Aí, os dois saem nadando para trocar de lugar. Quando estiverem entre as cordas, a mãe da água tenta agarrar um deles. Quem for pego será a próxima mãe da água.

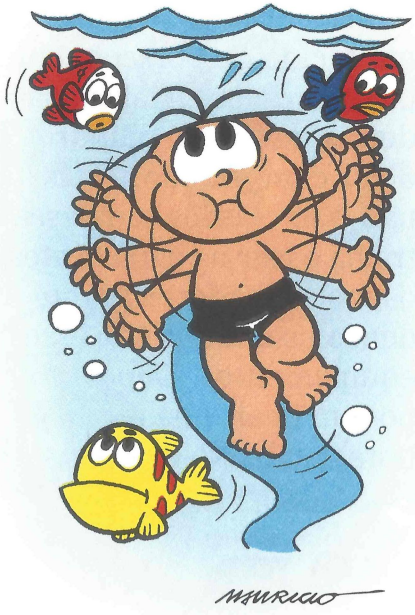
Viagem ao Fundo do Mar

Escondido no fundo do mar existe um lugar diferente, feito de outros sons, cores e seres. Muita gente acha que o mundo submarino é silencioso, mas não é nada disso. Conchas, lagostas e siris estão sempre batendo suas carapaças, num *clac clac* que não acaba mais. E os peixões, quando se agitam, provocam um belo estouro de água. O que

acontece é que não existe nenhum barulho parecido com estes na superfície. Também não há nenhum tom de laranja tão vivo como o do peixe-palhaço ou um lilás igual ao de algumas anêmonas. Isso sem falar nas águas-vivas, ouriços e outros animais esquisitos que vivem nas profundezas do oceano.

Para conhecer todas estas maravilhas é só mergulhar. Com uma máscara e um *snorkel* (tubo de respiração), já dá para dar uma olhadinha no raso. O mergulhador põe uma ponta do *snorkel* na boca, enquanto a outra fica fora da superfície. Aí, ele bóia o tempo que quiser com o rosto dentro da água, porque continua respirando pelo *snorkel*.

Outro jeito de espiar os peixes é respirar fundo e mergulhar, soltando o ar

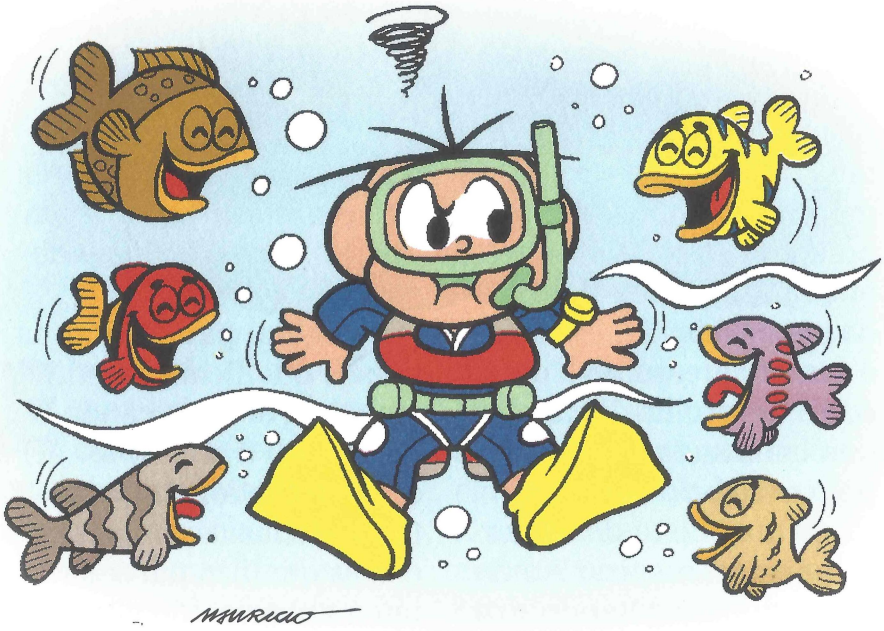


aos pouquinhos. Para fazer isso é preciso ter um bom fôlego. Esse é o chamado *mergulho livre*.

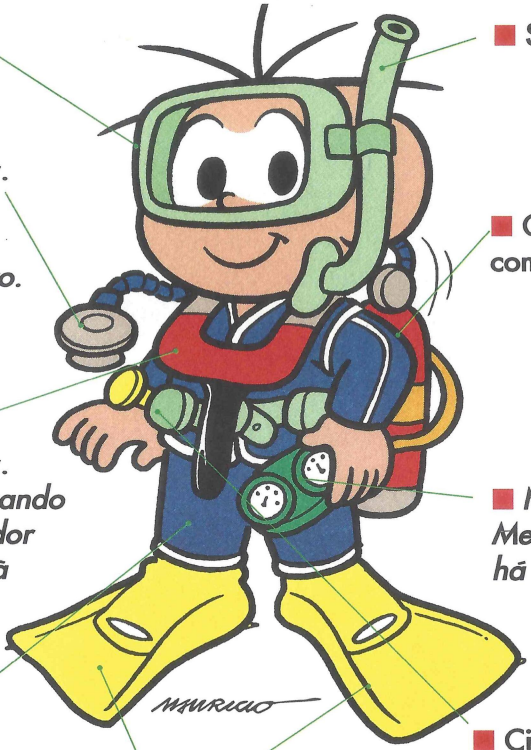
Agora, para visitar os peixes que ficam bem lá embaixo, só praticando o *mergulho autônomo*. Aí, o mergulhador vai para o fundo do mar usando tantas coisas que fica parecendo um marciano. Ele veste

roupa e luvas de *neoprene*, um tecido de borracha que protege do frio. Mais nadadeiras, máscara, cilindro de ar comprimido... Mas não é só colocar toda essa tralha e cair na água. Antes, os mergulhadores aprendem a usar direitinho esses equipamentos. Depois, podem ficar uma ou duas horas embaixo da água.

Uma das coisas mais emocionantes neste esporte é que os seres aquáticos não têm medo do homem. Quando dão de cara com um mergulhador, ficam curiosos e chegam bem pertinho. Eles devem achar muito engraçado encontrar um peixe tão desajeitado, com olhos de vidro e nadadeiras de borracha!



Roupa de Mergulhador

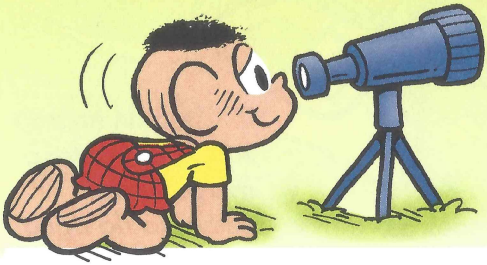


- Máscara.
- Snorkel.
- Regulador. *Por onde se respira o ar do cilindro.*
- Cilindro de ar comprimido.
- Colete equilibrador. *É inflado quando o mergulhador quer voltar à superfície.*
- Manômetro. *Mede quanto ar há no cilindro.*
- Cinto de lastro. *Ajuda a manter o mergulhador embaixo da água.*
- Roupa de *neoprene.*
- Nadadeiras.

A Água

Arnaldo Antunes

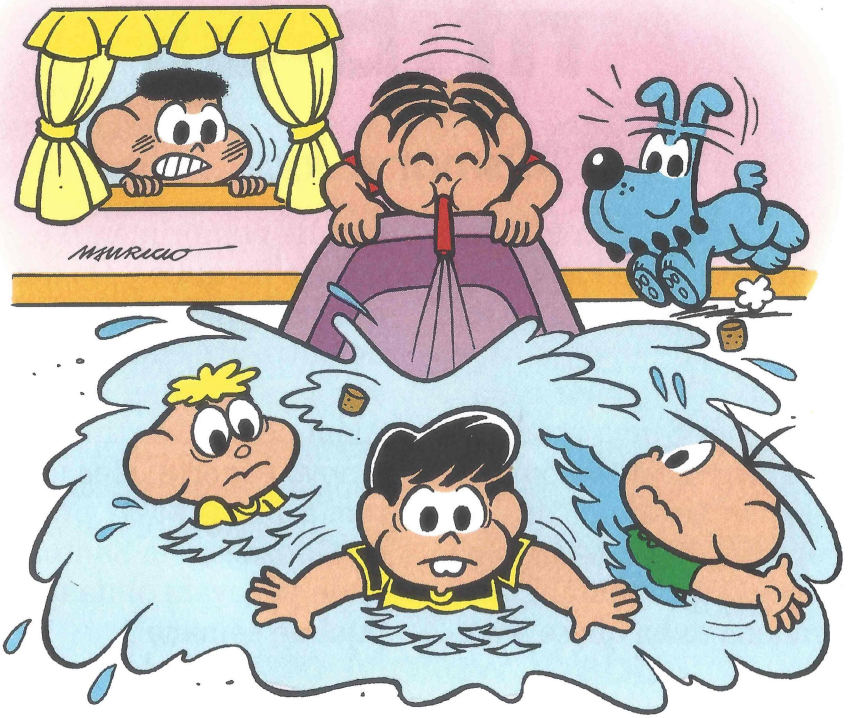
A água é água quando não evapora nem congela. A água lava. A água apaga o fogo. O gelo queima. A água passa entre os dedos. O rio deságua. A água afaga o seixo. A água afoga o que não bóia afunda o que não nada. A água do banho vai pro ralo e pra toalha. O ar não se molha na água. O ar vira água quando orvalha. O rio corre. A água escorre. A água da torneira tem cloro. O fogo vem do fósforo. O calor do chuveiro vem da catarata.



© O poema "A ÁGUA" faz parte do livro "AS COISAS" de Arnaldo Antunes, publicado pela Ed. Iluminuras em 1992.

Corrida de Rolhas

Quem quiser se dar bem nesta corrida, precisa ter um fôlego tão bom quanto o de um mergulhador.



Chame dois amigos para brincar. Encha uma bacia com água e distribua uma rolha e um canudinho de refrigerante para cada um. Os jogadores têm que marcar as suas rolhas. Se quiserem, podem pintá-las com tinta plástica.

Coloquem as rolhas no mesmo lado da bacia. Depois, contem até três e dêem a largada. Cada jogador assopra a sua rolha com o canudinho até que ela encoste no outro lado da bacia. Vence o primeiro que chegar.

Anfíbios

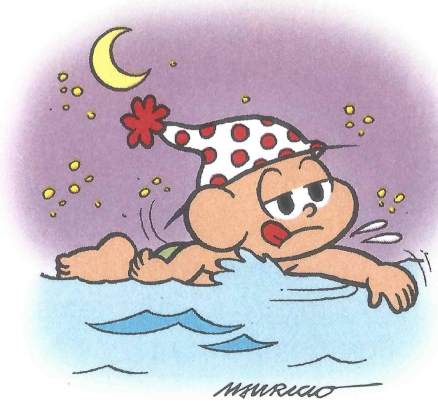
Osmar e Jua

Osmar e Jua foram os primeiros surfistas brasileiros. No verão de 1938, Osmar aprendeu numa revista norte-americana como fazer uma prancha de surfe e, junto com seu inseparável amigo Jua, começou a construir uma. Quando terminaram, a prancha tinha quase 4 metros de comprimento e pesava 80 quilos! Os dois levaram um tombo atrás do outro até conseguirem surfar, mas valeu a pena. Além de se divertirem com o novo esporte, eles viraram a sensação da praia do Gonzaga, em Santos, onde pegavam onda todo final de semana.

Duke Paoa Kahanamoku

Este havaiano de nome engraçado aprendeu a nadar sozinho, no mar. E nadava tão bem que ganhou medalhas de ouro em duas Olimpíadas. Mas o que ele gostava mesmo de fazer era surfar. Duke ajudou a levar o surfe para praias do mundo todo e, nas horas vagas, ainda estrelou alguns filmes de Hollywood.

Capitão Mattew Webb



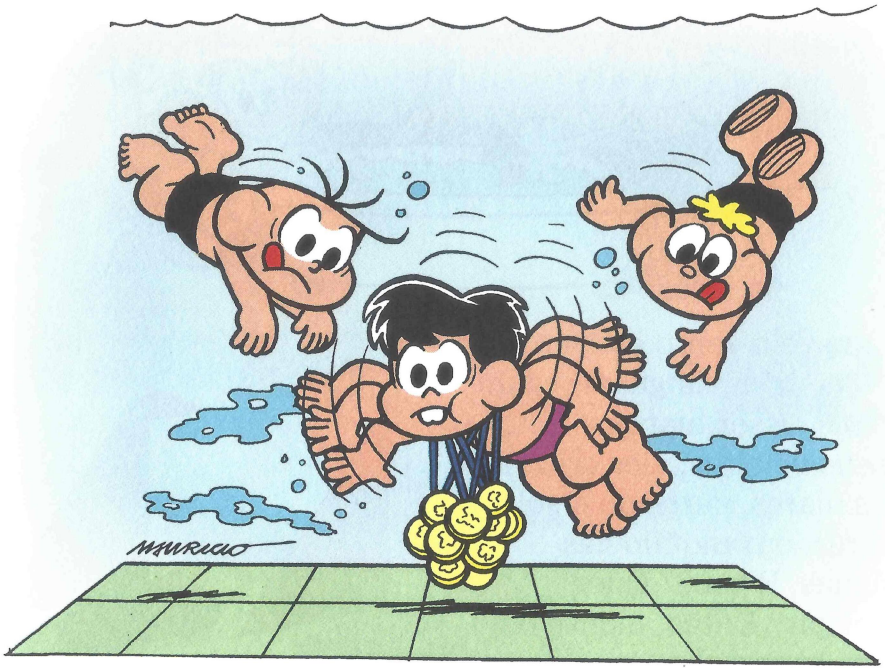
Ele foi o primeiro a atravessar a nado o *Canal da Mancha*, que separa a França da Inglaterra. Em 1875, o capitão pulou no mar e nadou os 61 km do percurso, enfrentando o vento e a correnteza. No total, passou 21 horas e 45 minutos na água.

Johnny Weissmuller

Nas Olimpíadas de 1924 e de 1928, ele ganhou cinco medalhas de ouro e poderia ter levado mais algumas nos Jogos de 1932, se não tivesse deixado as competições para se tornar o *Rei das Selvas*. É que Johnny foi o primeiro ator a fazer o papel de Tarzan no cinema. Depois, outros campeões de natação também foram convidados a interpretar o rei das selvas, mas nenhum conseguiu gritar tão alto e nadar mais rápido do que Johnny Weissmuller.

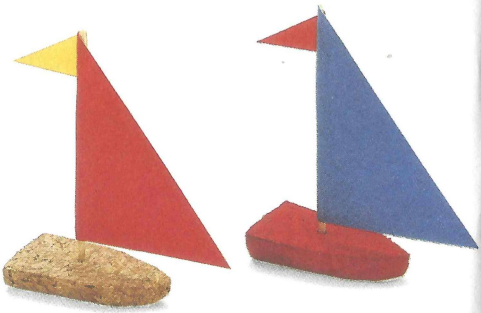
Mark Spitz

Este norte-americano foi o melhor nadador da história das Olimpíadas. Tudo começou em 1968, nos Jogos do México. Ele ganhou duas medalhas de ouro e, em vez de ficar contente, voltou para casa bem chateado. É que Mark queria ganhar muito mais. Depois disso, o mocinho treinou para valer e, nos Jogos de 1972, levou sete medalhas de ouro. Até hoje, nenhum nadador conseguiu tantas medalhas amarelinhas numa só Olimpíada.



Barquinho de Rolha

Se o vento estiver bom, ninguém segura esses marujos. Em seus veleiros, eles cruzam os mares, curtindo o sol e o ritmo tranqüilo das águas. E você? Quer velejar? Então, monte o seu barquinho.



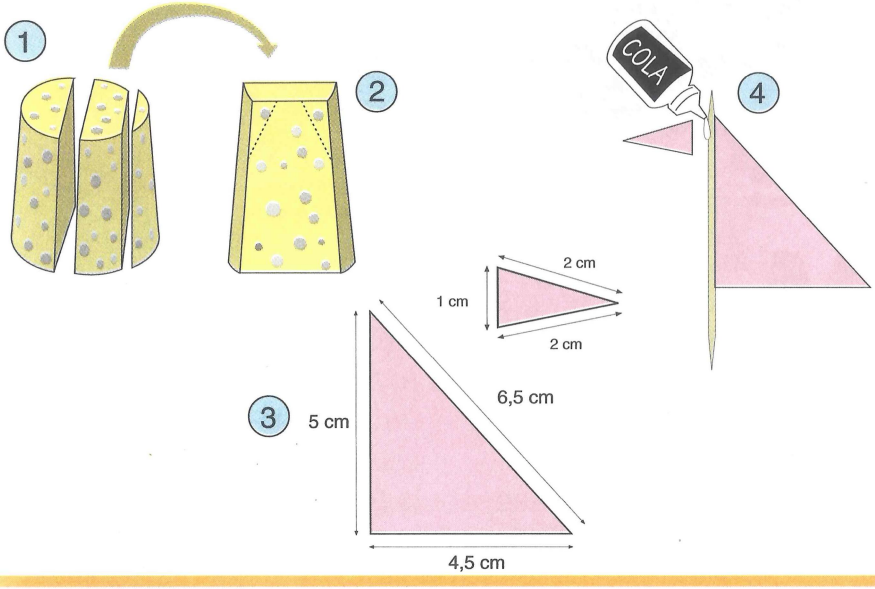
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 rolha
- palito de dente
- cartolina colorida
- cola

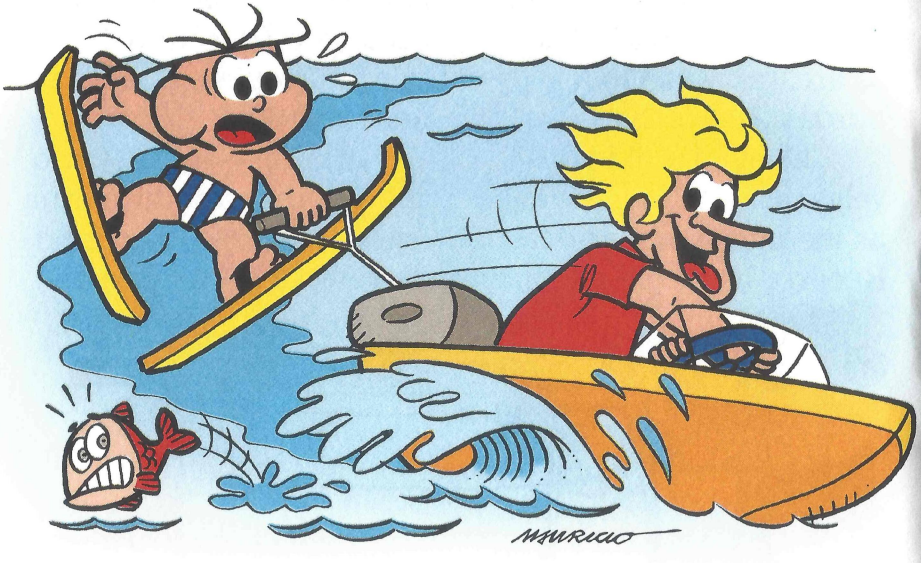
Com a ajuda de um adulto, corte uma rolha ao meio. Pegue uma das metades e corte uma parte do lado arredondado (desenho 1). Depois, corte uma das pontas, deixando-a triangular (desenho 2). Apare as arestas, lixando as bordas das rolhas.

Copie o molde das velas na cartolina, seguindo as medidas (desenho 3). Recorte-as e cole-as num palito de dente, uma de cada lado (desenho 4). Por fim, espete o palito no meio da rolha.

Agora, é só colocar o seu veleiro para flutuar na água. Com um pouquinho de vento, ele vai longe!



Esqui Aquático

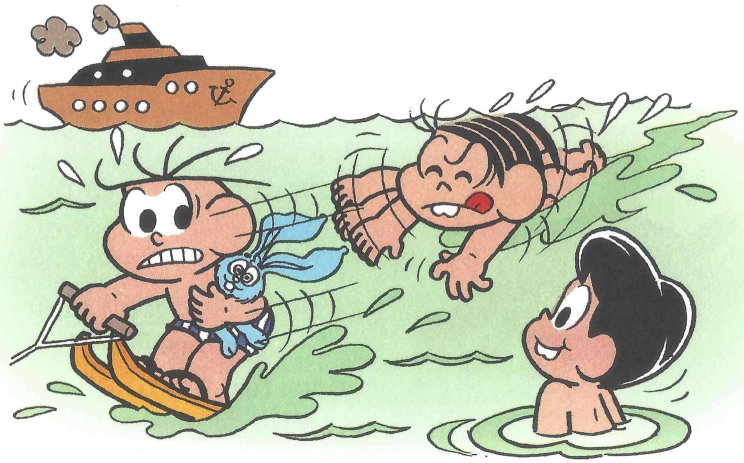


Mais divertido que *video game*, mais rápido que carro de montanha-russa, mais emocionante que tobogã. Este é o esqui aquático. Nesse esporte, o esquiador desliza pela água puxado por uma lancha. Primeiro, ele calça um par de esquis. Aí, segura firme na alça de uma corda presa ao barco e sai voando pelo mar, rio, lago ou qualquer outro lugar onde dê para brincar.

O esqui aquático nasceu do esqui na neve. Todo verão os esquiadores ficavam muito chateados porque não podiam praticar seu esporte favorito, então resolveram experimentar seus enormes *patins de madeira* também no mar. Acabaram descobrindo que dava certo esquiar na água e que isso era uma delícia!

O esqui aquático não é um esporte apenas de velocidade. Quando o esportista já consegue se equilibrar numa boa sobre a água, pode tentar dar saltos e fazer manobras.

Nas competições há vários tipos de provas. Na *corrida*, os esquiadores chegam a quase 200 km por hora. No *slalom*, eles têm que desviar de bóias que ficam pela pista. Há também a prova de *saltos* e ainda uma de *truques*, onde o esquiador faz as acrobacias mais malucas. Só não vale perder os esquis, é claro!



Esquiador

Corte a vareta seguindo as medidas (desenho 1). Lixe as pontas das partes que serão a cabeça, o corpo e as pernas, deixando-as arredondadas (desenho 2). Para os pés, parta a vareta ao meio.

Para fazer os braços, corte um palito de sorvete ao meio. Divida uma das metades na vertical. Com

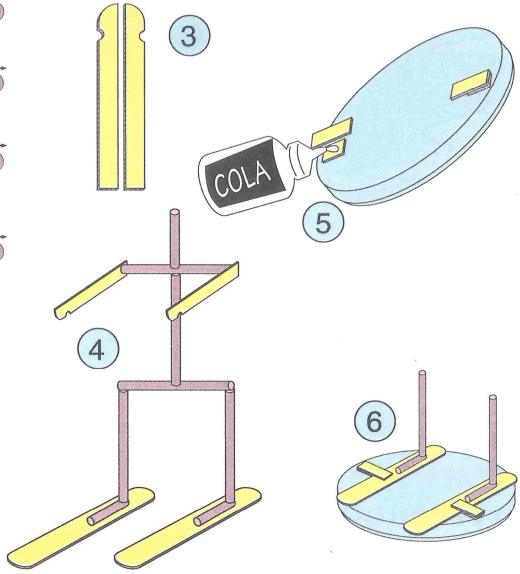
a ajuda de um adulto, faça o contorno das mãos com um estilete (desenho 3).

Cole todas as peças para montar o esquiador. Fixe-o sobre dois palitos e pinte (desenho 4). Corte dois pedaços de 2 cm de palito e dois pedaços de 1 cm. Cole-os sobre a tampa (desenho 5).

Para brincar, ponha a tampa cheia de água no congelador. Quando o gelo se formar, encaixe o boneco (desenho 6). Coloque o brinquedo numa superfície lisa e dê um empurrão. Ele vai esquiar numa boa.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- vareta de madeira de 8 mm
- palitos de sorvete
- 1 tampa
- tinta plástica
- lixa
- cola



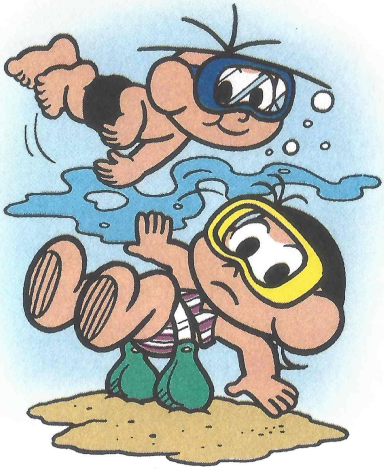
ABC das Águas

Adernar - inclinar o barco com a força do vento.
Aqualung - equipamento de mergulho formado por tanque de ar comprimido e respirador.
Arrebentação - lugar onde as ondas se quebram.

Barlavento - direção de onde sopra o vento.
Banana - é o apelido da modalidade de truques do esqui aquático e também de um tipo de esqui.

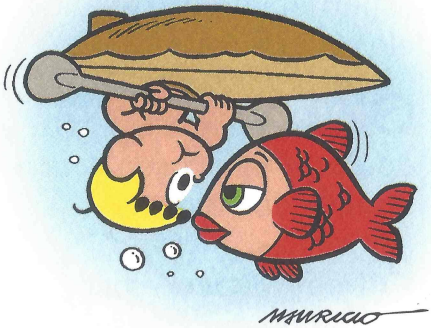
Bóiacross - esporte em que aventureiros descem os rios sentados em bóias de pneu de caminhão.

Cinto de lastro - cinto com pedaços de chumbo que ajuda o mergulhador a se manter debaixo d'água.



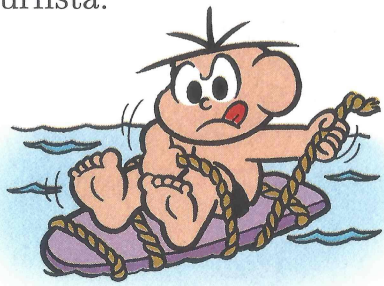
Desalagar - técnica usada pelo mergulhador para tirar água da máscara e do respirador enquanto ele está submerso.

Esquimó - manobra para desvirar o caiaque quando ele capota na água.



Iatismo - navegar ou correr com um iate.

Leash - corda que prende a prancha ao tornozelo do surfista.

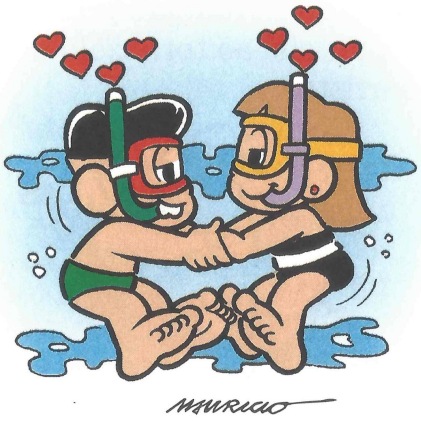


Marina - porto para iates e pequenos barcos.

Neoprene - espécie de tecido que protege o esportista do frio quando ele está na água.

Orçar - mudar o curso do barco de acordo com a direção do vento.

Pólo aquático - jogo disputado numa piscina que lembra o futebol.

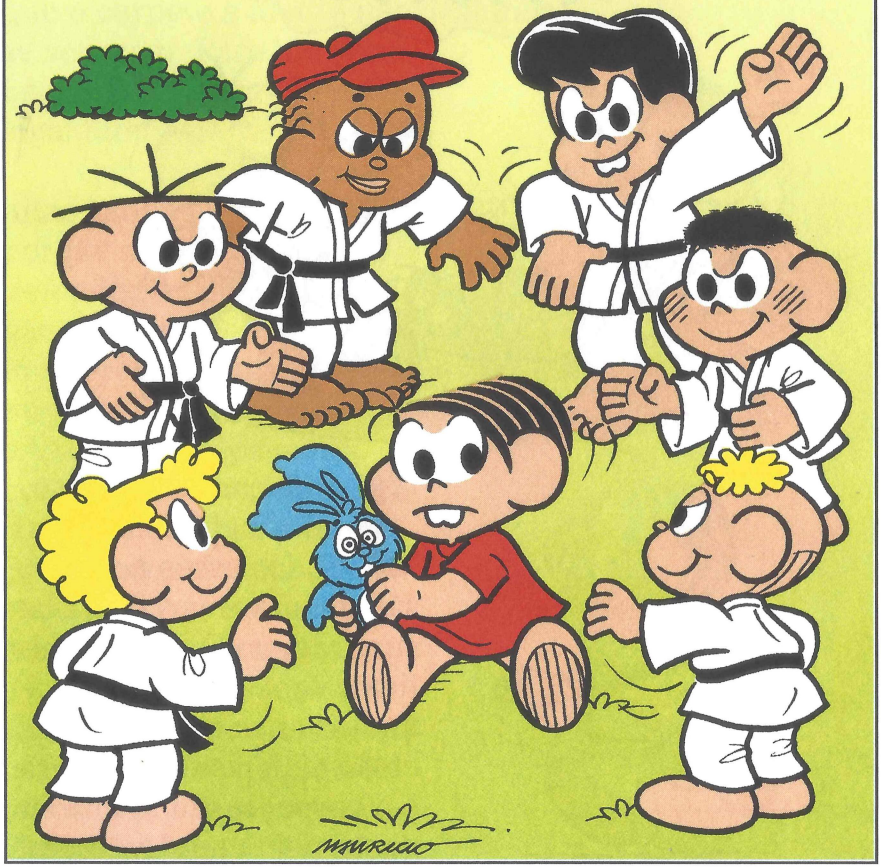


Rafting - esporte em que as pessoas descem as corredeiras de um rio num bote inflável.

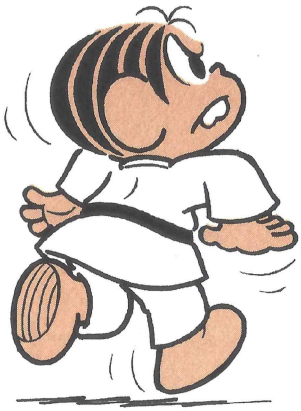
Saia - tecido impermeável que fica preso à abertura do caiaque e à cintura do canoísta para que não entre água no barco.
Slalom - competição em que se faz ziguezague entre obstáculos que ficam sobre a água.
Snorkel - tubo com o qual o mergulhador pode respirar sob a água.

Capítulo 4

GOLPES DE MESTRE



Iááá!



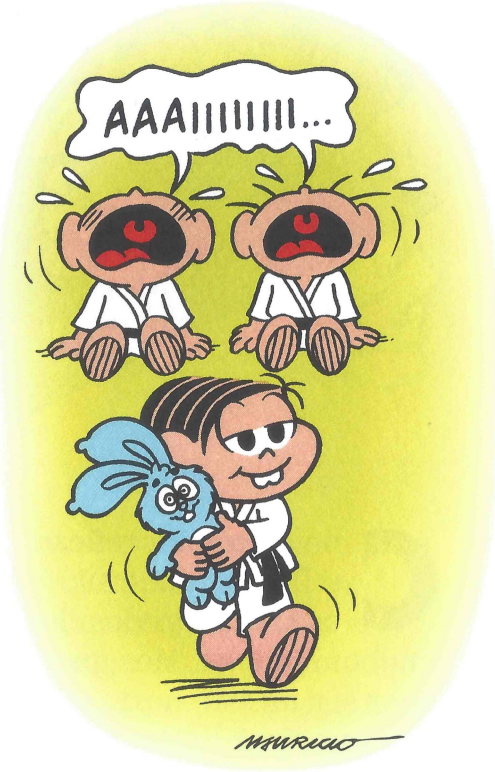
Judô, caratê, jiu-jítsu, tai chi chuan... Todos esses nomes são de lutas marciais. Elas surgiram no Oriente, onde fica o Japão e a China, há muitos anos e, ainda hoje, estão aí, fazendo a cabeça e o corpo de um monte de gente pelo mundo.

As artes marciais não são apenas um meio de defesa e de ataque, mas também um jeito de entrar em forma e manter o equilíbrio interior. É que, no Oriente, as pessoas acham que o corpo e a mente não se separam. Para um ficar bem, o outro tem que estar legal também.

Quem pratica essas lutas ganha autoconfiança, porque sabe que pode se defender do perigo. Mas não vá pensando que os lutadores de judô, caratê ou jiu-jítsu saem brigando à toa por aí. A primeira coisa que eles aprendem é a manter sempre a calma. Só quando não têm outra escolha é que mostram seus golpes de mestre.

Há até uma história famosa que conta como um grande mestre de judô foi atacado por dois jovens. Ele estava distraído e acabou sendo derrubado. Em vez de zangar-se, deu aos dois o endereço da sua escola, dizendo:

— Até que vocês são bons... Apareçam e terei prazer em tê-los como alunos.

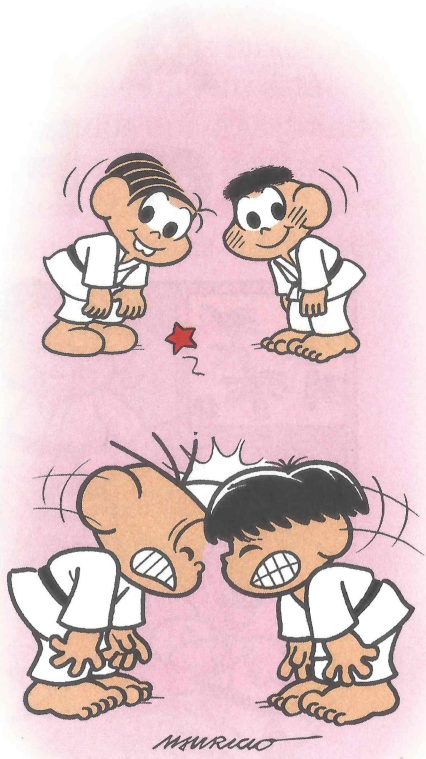


Beijando o Tatame

Concentração, reflexo e flexibilidade são os três segredos de um bom judoca. Mas quem quer ser mestre nesta arte tem que ficar ligado em mais duas palavras: garra

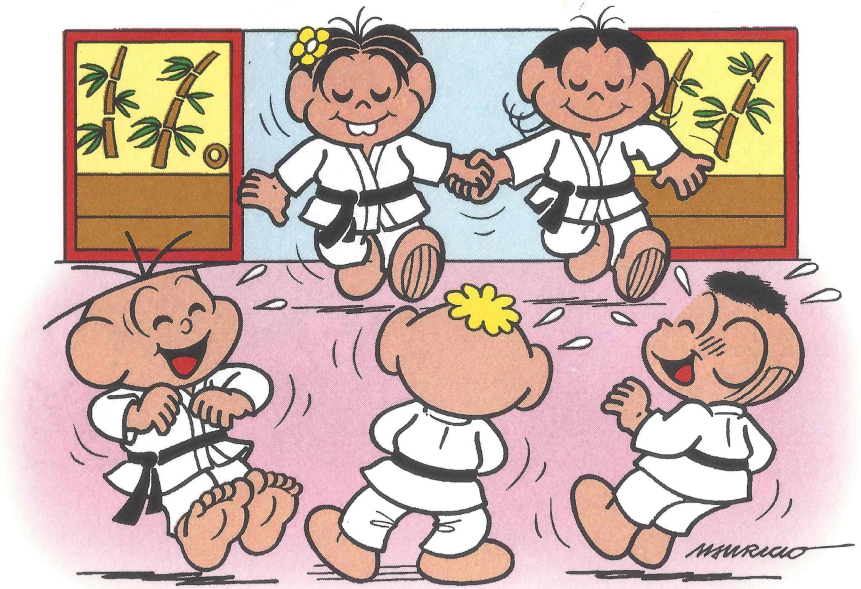
e disciplina. Só assim o aluno agüenta os trancos das primeiras aulas. Antes de descobrir como derrubar alguém, o judoca precisa saber cair. Isso quer dizer que ele terá que beijar o tatame muitas vezes. Não tem outro jeito. É caindo e levantando que se aprende esta luta.

O judô nasceu quando o mestre japonês Jigoro Kano começou a estudar o jiu-jítsu, principalmente os golpes mais leves da luta. No fim, criou um esporte diferente. Jigoro o chamou de judô, porque *ju* quer dizer suave e *dô* significa caminho. Em japonês, claro.



Os mestres desse caminho, que no final das contas não é tão suave assim, garantem que ele é ótimo para quem quer encontrar a harmonia interior e também ganhar força. Essas duas coisas juntas aumentam a autoconfiança do lutador. É isso. Os judocas confiam em si porque estão preparados para o que der e vier, mas *nunca* dão bola para provocações bobocas.

A Arte da Faixa

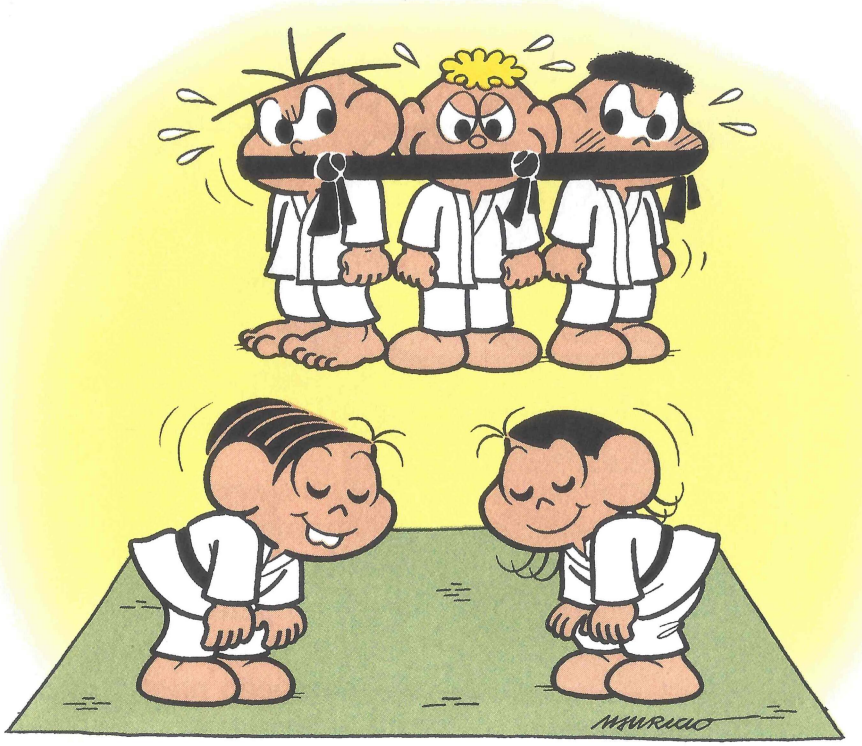


Para o judoca, a faixa não é só o cinto que amarra o quimono. Ela mostra o quanto se é bom no esporte. Os mestres podem ter três tipos de faixas: a preta, a vermelha e branca e a toda vermelha. Esta última é rara, porque são poucos os lutadores que chegam a um grau tão alto.

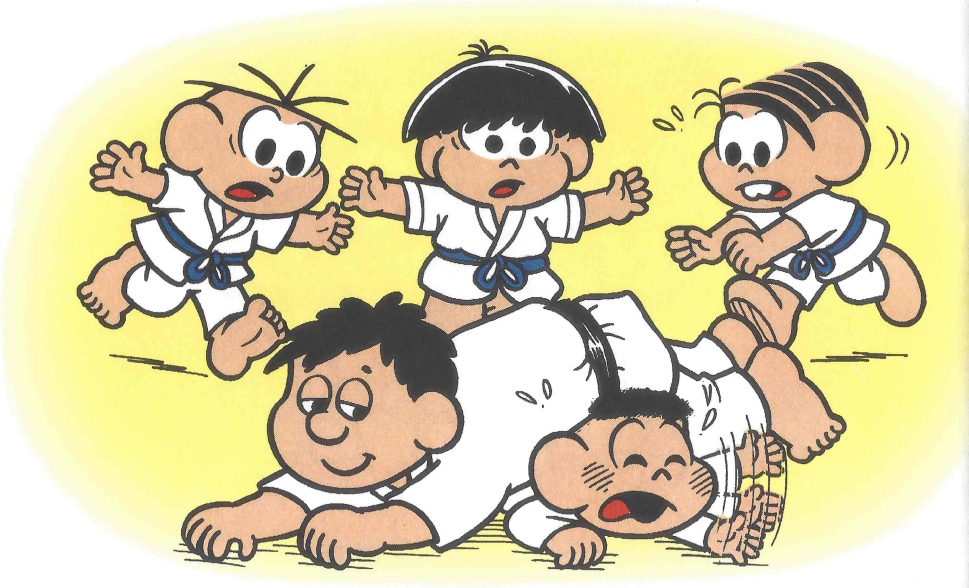
Os alunos começam com a faixa branca. Depois, passam pela amarela, laranja, verde e azul. Aí, chegam à marrom, que é o máximo para um discípulo.

A faixa das mulheres tem uma listinha branca no meio, mas segue essa mesma ordem de cores.

Além das faixas, os judocas também estão divididos em dois grandes grupos. O dos mestres, que é chamado de *dan* e tem dez graus diferentes, e o dos alunos, que é chamado de *kiú*.



Honoráveis Brasileiros



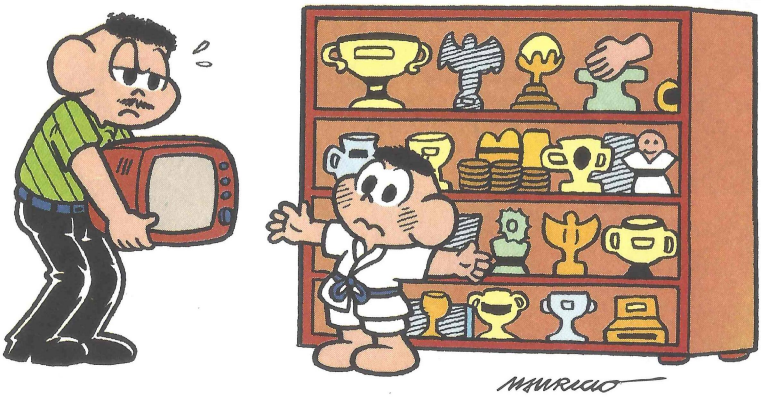
Não são apenas os orientais que arrasam no judô. Dois brasileiros já provaram que o país do futebol tem judoca duro na queda.

Primeiro, Aurélio Miguel se classificou para a Olimpíada de 88. Ele voltou com a medalha de ouro no peito. Quatro anos depois, Rogério Sampaio foi campeão na categoria meio leve.

Aurélio começou a treinar bem cedo, aos 5 anos. Ele era tão magrinho que seus pais o colocaram numa escola de judô para ver se ficava mais forte.

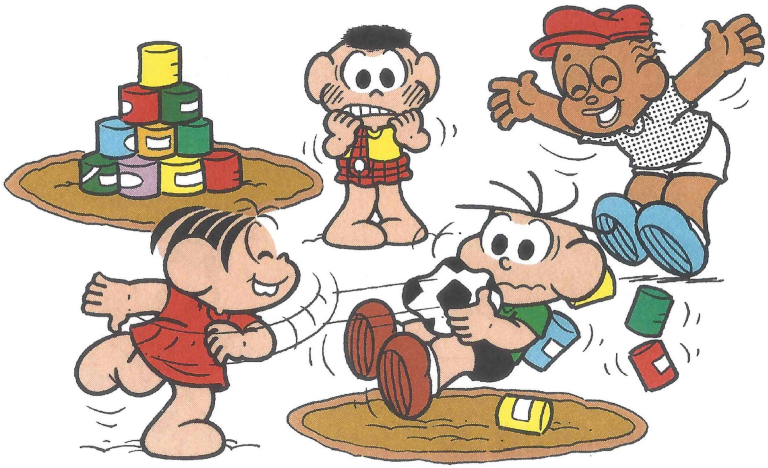
No começo, o menino não queria lutar de jeito nenhum e vivia chorando no ouvido do professor. Apesar de todo o berreiro, ele continuou os treinos e acabou curtindo o esporte. Hoje, luta pela categoria meio-pesado e já tem uma coleção de medalhas.

Já o Rogério entrou no judô porque era agitado demais. Ele não parava quieto e vivia brigando com os irmãos. Sua mãe resolveu colocá-lo numa academia para ver se acalmava um pouco. A idéia funcionou. Além de dar sossego para todo mundo em casa, o garoto mostrou que seria um ótimo judoca. Aí, não parou mais de lutar. O resultado nem precisa dizer, não é? Nem dá para acreditar que esses dois reis do tatame entraram no judô por acaso.



Jogo do Guardião

Para brincar, você e seus amigos vão precisar de duas bolas e caixas de papelão ou latas.



Risquem dois grandes círculos no chão e montem uma torre dentro deles com as caixas. Dividam-se em dois times e escolham dois guardiões. Cada um vai para dentro de um círculo, que é cercado pelo time adversário.

Tudo preparado? Contem até três e ATACAR! Os jogadores têm que derrubar a torre inimiga, acertando-a com a bola. Ela será protegida pelo guardião, que pode usar braços, pernas e corpo para defendê-la.

Quem derrubar o alvo primeiro ganha um ponto. Aí, os times erguem a torre, mudam os guardiões e o jogo recomeça.

Se a bola parar dentro do círculo, o guardião tem que jogá-la para um dos atacantes. O grupo perde um ponto se o guardião derrubar sua própria torre ou se um jogador pisar no círculo. Vence o time que marcar dez pontos.

Mãos Vazias

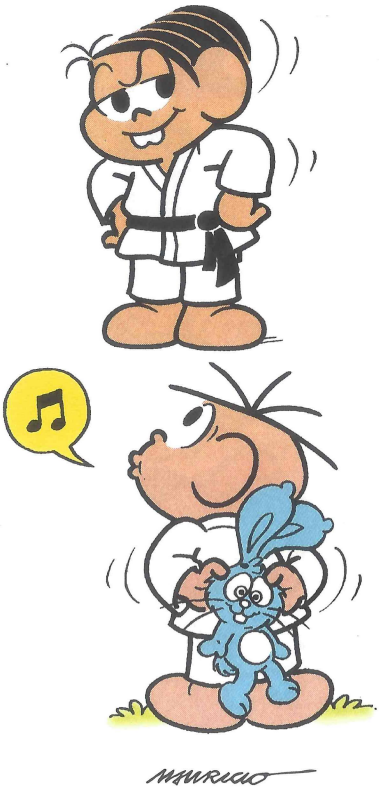
Você sabia que o Japão é formado por várias ilhas? E foi numa bem pequenina que nasceu o caratê.

Um dia, o chefe da ilha de Okinawa mandou os soldados abandonarem as armas. A idéia era boa. Ele queria que as pessoas não se machucassem nos combates. Só que, aí, criou um problemão para os que protegiam a ilha. Como eles iam se defender dos inimigos sem usar armas? Difícil? Nem tanto.

A solução estava logo ali, na China, que é vizinha do Japão. Lá, os guerreiros de Okinawa descobriram uma nova luta. Usando só pés e mãos, aprenderam a colocar fora de combate o inimigo mais feroz.

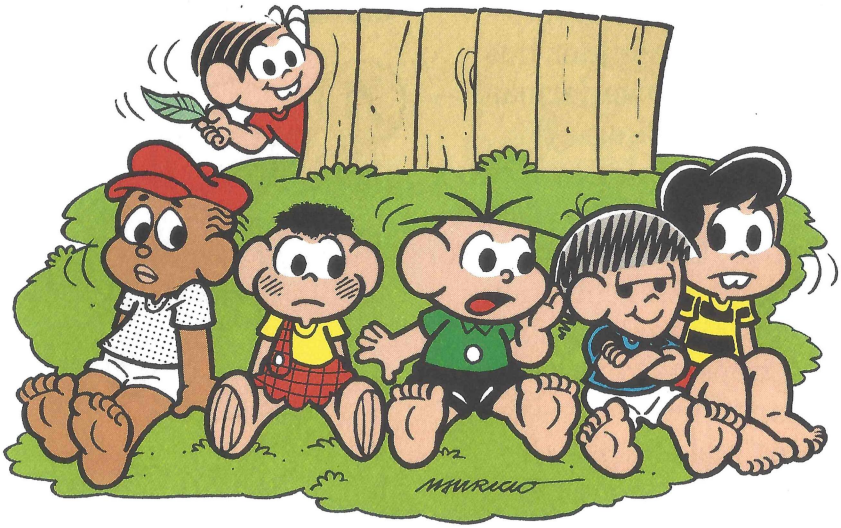
Em Okinawa, essa arte marcial foi misturada às que já existiam por lá. Assim, nasceu o caratê, que significa a luta das mãos vazias.

Com o caratê, os soldados conseguiram manter a ilha protegida e, hoje, ele faz parte do treinamento das forças armadas do Japão.



Agora, quer saber um dos segredos do caratê? Para ser mestre, o lutador precisa ter a cabeça livre da maldade e do egoísmo.

Espadinha Dô-ôôô...



Nessa brincadeira quem ri por último é que leva a melhor. Primeiro, você e seus amigos tiram a sorte para escolher quem será o guerreiro. Ele deve ficar bem longe dos outros jogadores, que se sentam no chão um ao lado do outro. Quem estiver numa das pontas cochicha ao ouvido do colega do lado:

— ***O guerreiro já vem.***

Os participantes vão passando esta mensagem aos colegas, sempre cochichando. Quando o último jogador receber o recado, ele pergunta:

— ***Para quê?***

A pergunta é repassada até chegar ao primeiro da fila que, então, responde:

— ***Para nos matar.***

O último jogador faz uma pergunta de novo:

— ***Com o quê?***

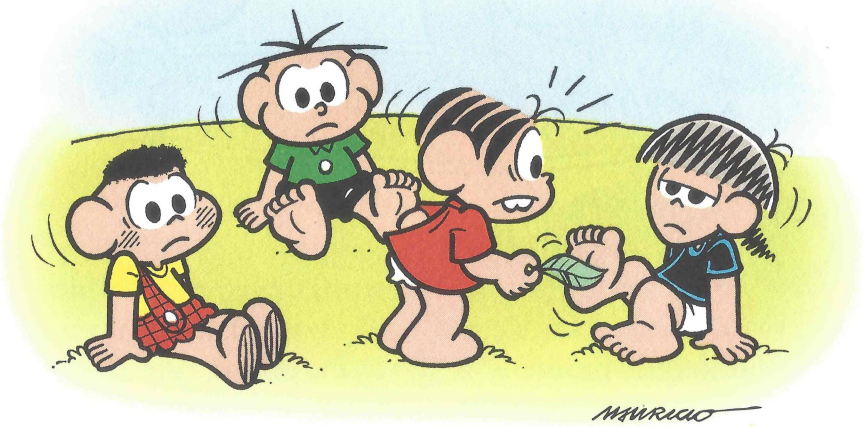
E o primeiro diz:

— ***Com uma espadinha.***

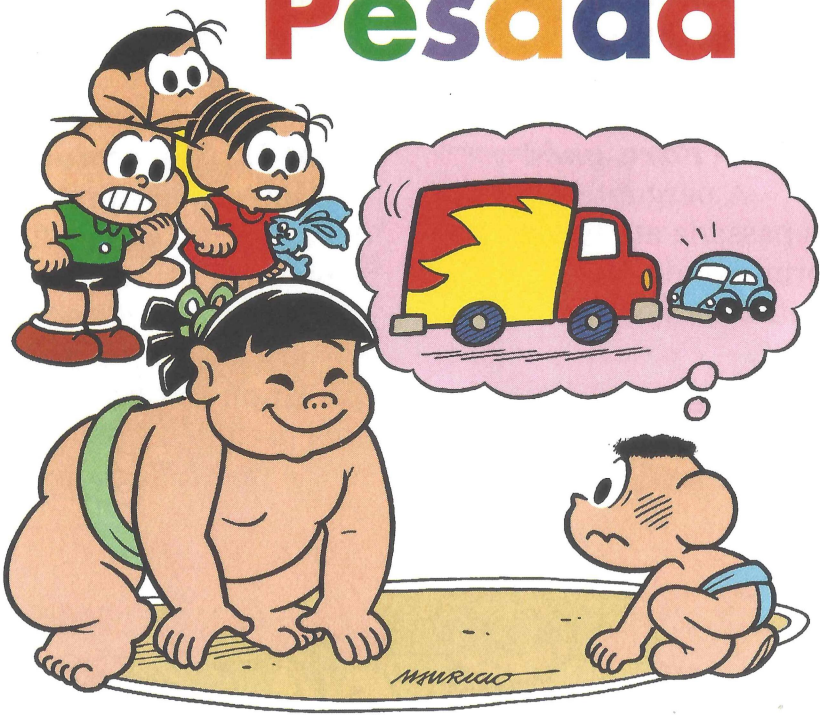
Quando esta resposta chegar ao último jogador, todos gritam:

— ***Espadinha dô-ôôô... Morremos!***

Aí, os jogadores deitam-se no chão e ficam imóveis. O guerreiro se aproxima e faz cócegas nos colegas. O primeiro que rir ou se mexer paga uma prenda. Depois, ele será o próximo guerreiro.



Luta da Pesada

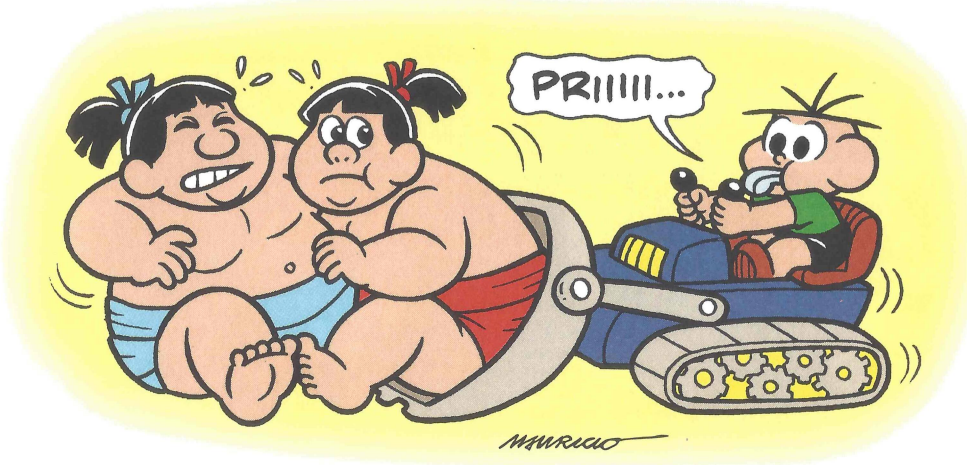


O sumô faz tanto sucesso no Japão quanto o futebol no Brasil. Os torneios dessa luta enchem os ginásios de gente. Quem não consegue comprar ingresso fica grudadinho na TV para não perder nenhum golpe do combate, que pode durar só alguns segundos.

Os lutadores de sumô são bem gordões. Eles costumam pesar uns 150 quilos e alguns campeões são ainda mais grandinhos. Todo esse tamanho não é à toa. Quanto mais pesados, mais chances eles têm de vencer, por isso seguem uma dieta com muita comida, para manter a forma.

A luta acontece dentro de um círculo. Os *sumotoris*, como são chamados os lutadores, ficam agachados e, quando estão prontos, atiram-se um contra o outro. Vence quem fizer o adversário encostar qualquer parte do corpo no chão ou, então, conseguir jogá-lo para fora do círculo. Não vale dar socos, pontapés e nem puxões de cabelo.

A principal regra do sumô é a boa educação. Os grandalhões são sempre amáveis. Eles cumprimentam o adversário antes e depois da luta e nunca reclamam do juiz. Ainda bem! Senão ia ser bem difícil segurar esses gigantes!



Dragão da Sorte

Para os orientais, o dragão é um monstro que dá a maior sorte. Eles acham que esse bicho é sabido e combate o mal.

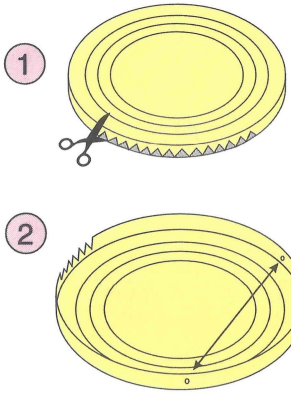
Quer saber se isso é verdade? Então, construa um dragão agora mesmo. Você pode até não ficar mais sortudo, mas vai se divertir à beça com seus amigos.

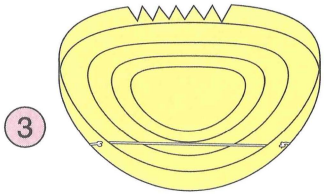
Recorte uma parte das bordas das caixas para fazer as escamas do dragão (desenho 1). Numa delas, recorte também os dentes. Pinte as caixas e cole bolas de cartolina sobre elas.

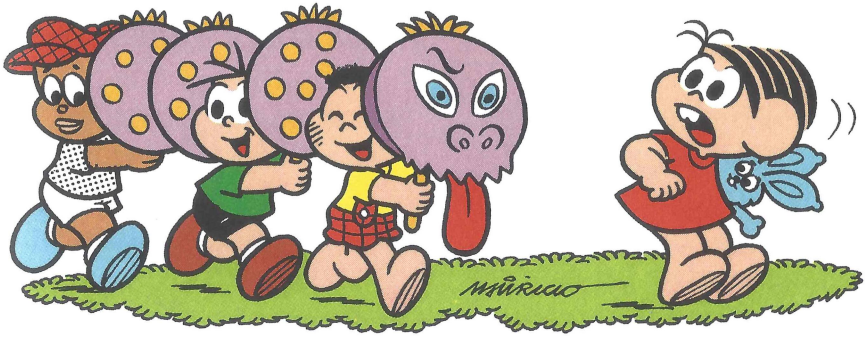
Faça dois furos paralelos em cada uma das fôrmas (desenho 2). Amarre um pedaço de barbante entre eles para deixar as caixas levemente tortas (desenho 3).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 5 caixas de pizza
- barbante
- cartolina colorida
- tinta guache
- 3 varetas de bambu



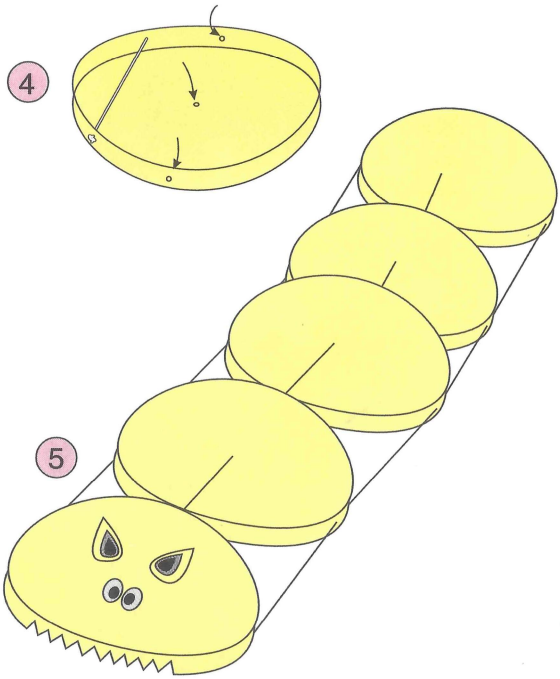


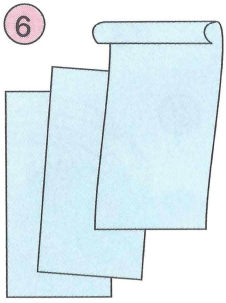


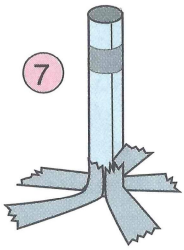
Faça os olhos, o nariz e a boca com cartolina. Recorte-os e cole sobre a cabeça do dragão.

Fure as caixas nas laterais e no meio (desenho 4). Depois, una todas elas, passando o barbante pelos furos (desenho 5). Recorte três tiras de cartolina (desenho 6). Enrole e cole cada uma delas, formando tubinhos. Fixe-os com fita adesiva embaixo da primeira, da terceira e da última caixa (desenho 7).

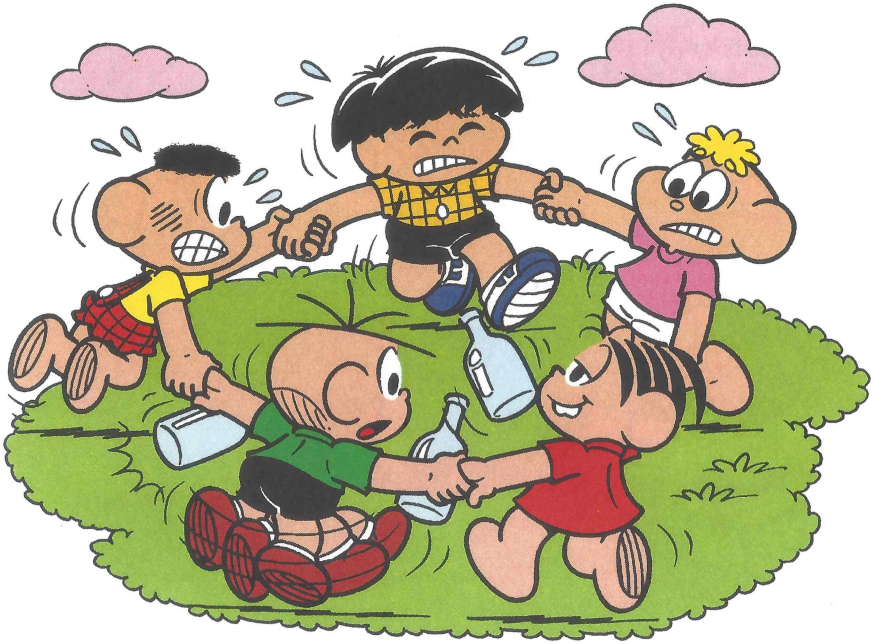
Agora, é só encaixar as varetas nos tubos, chamar um amigo e levar o dragão da sorte para dar uma voltinha por aí.







Luta de Roda

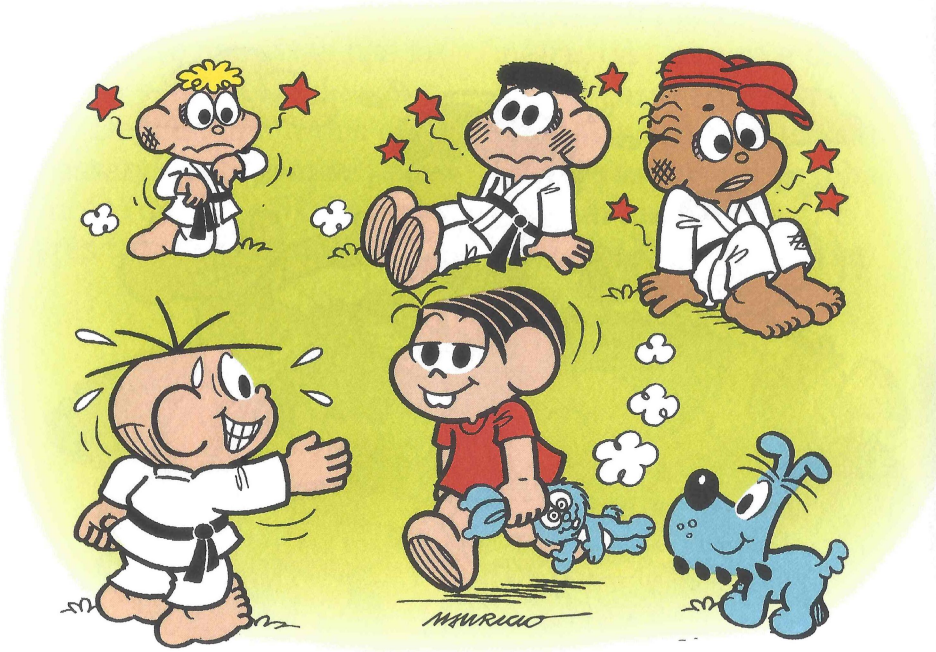


Reúna a turma para brincar. Primeiro, coloquem algumas garrafas plásticas vazias em pé no chão. Depois, formem uma roda em volta, dando-se as mãos.

Contem até três e comecem a luta. Vocês têm que puxar uns aos outros, tentando fazer o colega derrubar as garrafas.

Quem soltar as mãos dos colegas ou tocar nas garrafas sai da brincadeira. Vence o último que ficar.

Pai de Todos



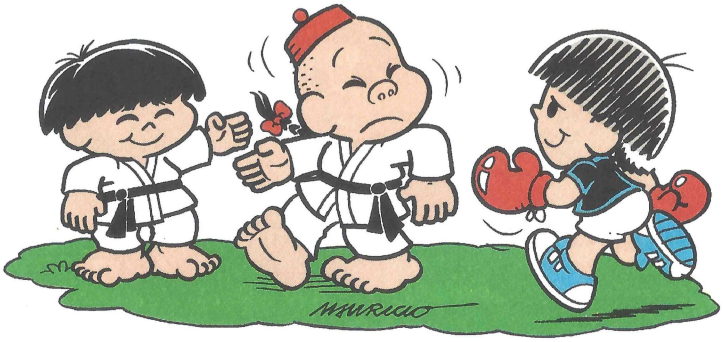
O jiu-jítsu é o pai de várias artes marciais. Foi dele que nasceu o caratê, o judô, o kempô e o kung fu.

Essa luta é tão antiga que ninguém tem certeza de como ela surgiu. Mas há muitas lendas sobre isso. Uma delas diz que o jiu-jítsu foi criado por monges que moravam na Índia. Toda vez que eles precisavam viajar, encontravam muitos bandidos pelo caminho. Para se defenderem, inventaram um jeito de paralisar

qualquer engraçadinho que se metesse com eles. Como os monges sempre foram bonzinhos, faziam isso sem machucar o inimigo. Está aí por que o nome jiu-jítsu significa *arte suave*.

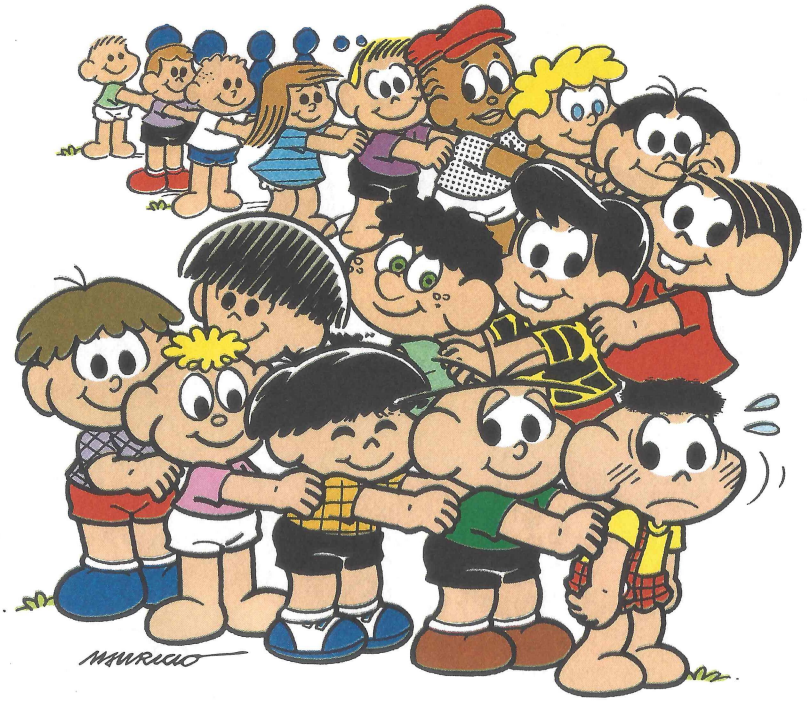
Quando os samurais, lá no Japão, ficaram sabendo do jiu-jítsu, mais do que depressa quiseram aprendê-lo. Eles acharam a luta muito poderosa e, então, sabe o que fizeram? Proibiram que ela fosse ensinada nas escolas e para os estrangeiros. Os espertinhos queriam ser invencíveis e sem concorrentes isso seria moleza. Mas tem coisa mais difícil do que guardar um segredo? Com os samurais não era diferente e a luta acabou se espalhando por aí.

No Brasil, o jiu-jítsu chegou quando um conde japonês veio morar por aqui. Ele ensinou a luta para dois irmãos da família Gracie. Quando os garotos cresceram, eles ensinaram os seus filhos e os Gracie se tornaram os melhores lutadores de jiu-jítsu do mundo. É por causa deles que essa arte marcial é conhecida como uma especialidade dos brasileiros.



Caça ao Dragão

Que tal se transformar num corajoso dragão? Chame seus amigos e entre nesse antigo jogo chinês.



Formem uma fila. O primeiro será a cabeça do dragão e o último, a cauda. Coloquem as mãos nos ombros do colega da frente, contem até três e dêem a partida. A cabeça tem que apanhar a cauda. Enquanto ela tenta fazer isso, o corpo do dragão não pode se quebrar, ou seja, ninguém pode soltar os ombros do colega. Se isso acontecer, todos trocam de lugar, formando outro dragão.

Quando conseguir pegar a cauda, quem era a cabeça vai para o fim da fila e o jogo recomeça. Vence quem pegar mais rápido o colega.

De Pernas Para o Ar

Os orientais sempre foram mestres em bolar lutas. Mas também existe uma luta *bem* brasileira: a capoeira.

Tem gente que acha a capoeira muito parecida com uma dança. Outros falam que é um jogo. Na verdade, ela é uma mistura de tudo isso.

Quando os lutadores se reúnem, formam uma roda, então, cantam, batem palmas e fazem coreografias malucas, como ficar

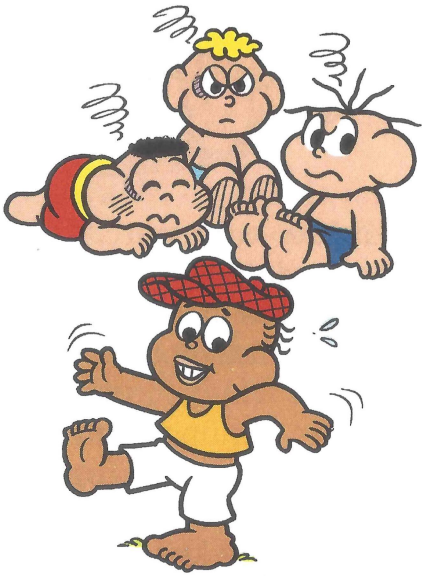
de pernas para o ar. Para quem está de fora, a capoeira é mesmo igualzinha a uma dança. Mas não se engane. As acrobacias dos capoeiristas podem virar supergolpes a qualquer momento.

Agora, se os lutadores não brigam para valer e ficam só gingando ao som da música, a capoeira vira um jogo. Vence quem for mais jeitoso e criativo. Legal, não? Mas nem sempre essa arte foi assim alegre.

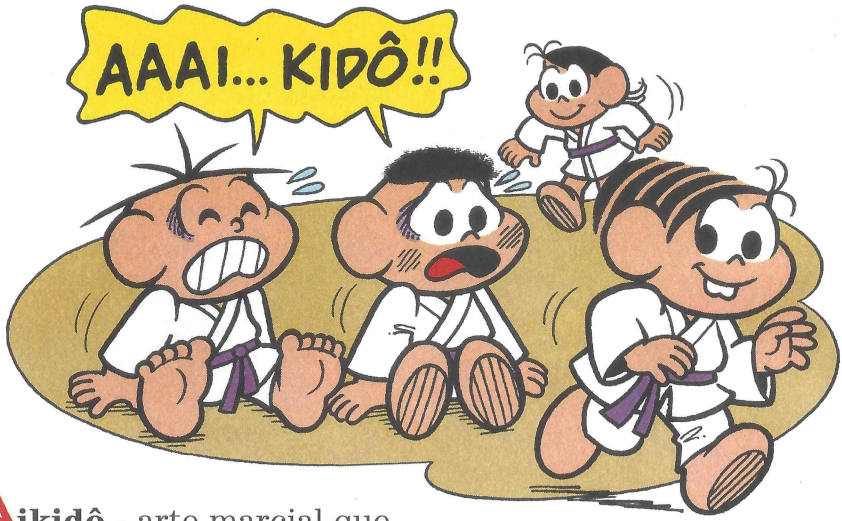
Há muito tempo, os negros foram trazidos para o Brasil para trabalhar como escravos. Claro que eles não gostaram nadinha disso. Muitos até fugiam para a floresta e nem lá tinham sossego. Aí, começaram a usar a capoeira para se defenderem. Ela funcionava tão bem que os patrões deram um jeito de proibir todo mundo de praticar e ensinar a luta.

Os negros, que não eram bobos, disfarçaram tudo em dança. Puseram um pouco de música, umas palmas e, se alguém reclamasse, diziam que estavam apenas dançando.

No final, a luta foi ficando cada vez mais animada e menos violenta. Hoje, quando se encontra uma roda de capoeira o difícil é ficar de fora.



ABC das Artes Marciais



Aikidô - arte marcial que nasceu do jiu-jítsu. A luta é feita com movimentos largos e ritmados.

Bogue - equipamento de proteção parecido com uma armadura usada pelos lutadores de kendô.

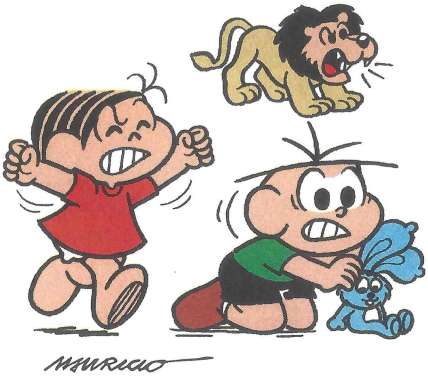
Chikaramizu - a água que os lutadores de sumô bebem antes de começar a luta. Eles acham que ela restaura suas forças.

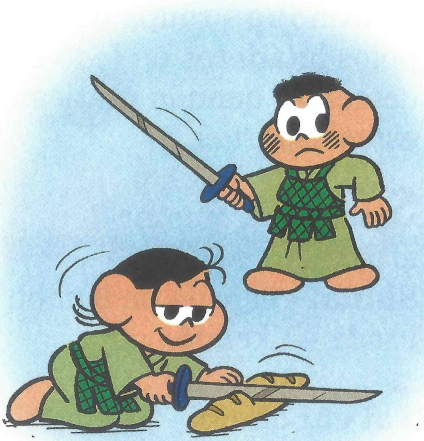
Dojô - quadrado onde são disputadas as lutas de judô.

Full-contact - luta violenta, que também é chamada de *kick-boxing*. Ela surgiu nos Estados Unidos e mistura golpes de várias artes marciais.

Ippon - golpe decisivo numa luta de judô. Acontece quando o judoca derruba o adversário de costas no chão, mantendo-o assim por mais de 30 segundos.

Kempô - técnica de ataque e defesa criada na Índia. Os movimentos dessa luta são inspirados nos animais e na natureza.





Kendô - luta de espadas praticada pelos samurais.
Kung-fu - luta chinesa que imita os movimentos dos animais.

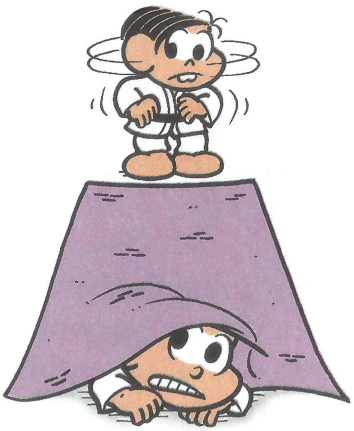
Mawashi - nome da faixa que os lutadores de sumô amarram na cintura. Se um lutador conseguir desfazer o nó da faixa do adversário, ganha a luta.

Naguinatá - luta de espadas praticada só por mulheres.

Quimono - roupa usada pelos lutadores de judô e de caratê quando praticam estes esportes.

Sensei - professor de artes marciais.
Shinai - espada de bambu usada no kendô.

Tai chi chuan - arte marcial chinesa inspirada nos bichos e na natureza. Tem movimentos tão suaves que nem parece uma luta.



Tatame - piso onde acontecem as lutas de judô e caratê.
Tae-kwon-dô - arte marcial coreana. O ataque e a defesa são feitos com golpes de pés e mãos.

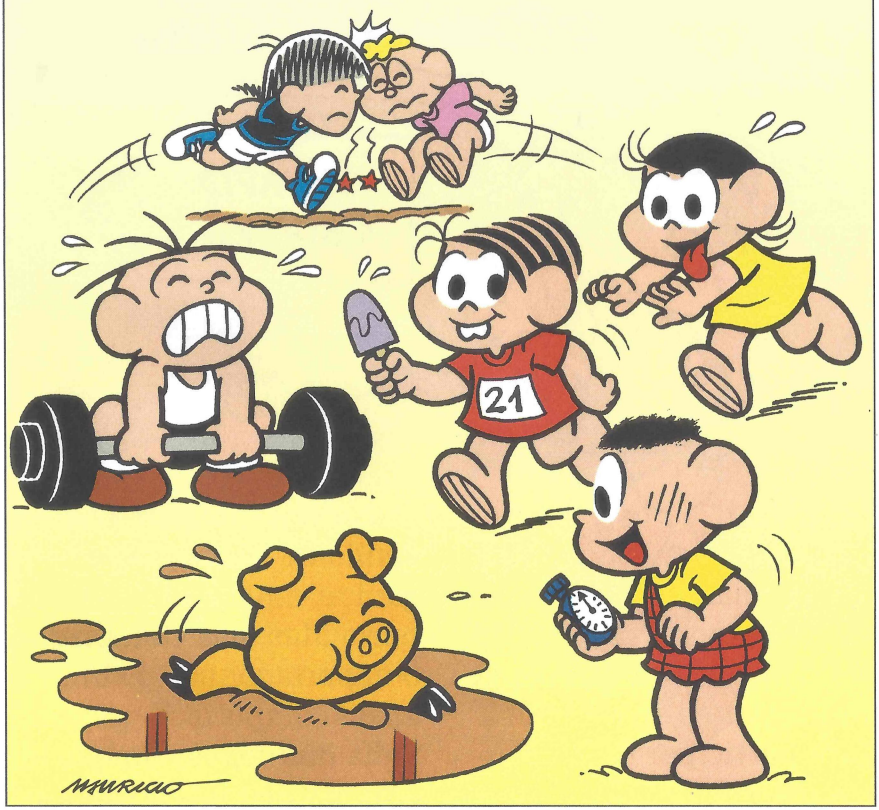
Wu shu - outro nome do kung-fu.

Xogum - quem comandava os exércitos no antigo Japão.

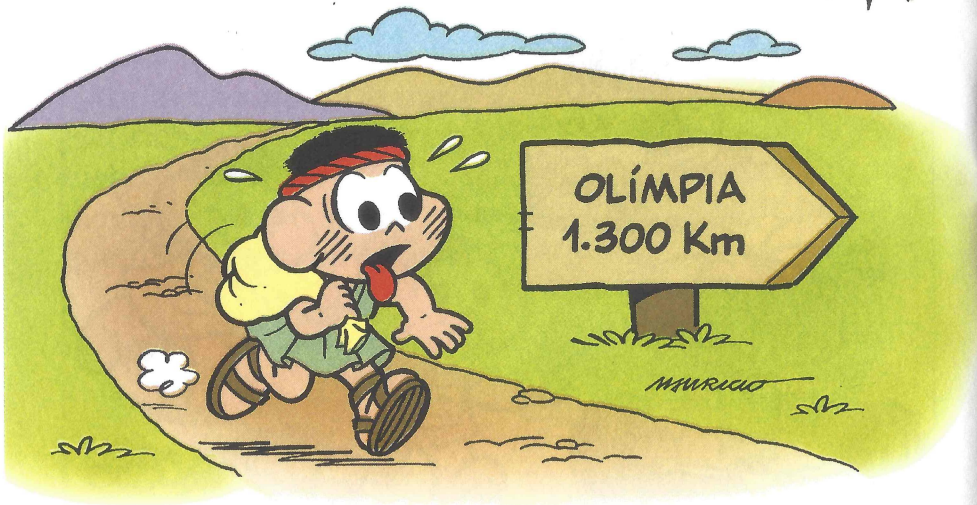
Yokozuma - grau máximo para um lutador de sumô.

Capítulo 5

NAS OLIMPÍADAS



O Importante É Competir



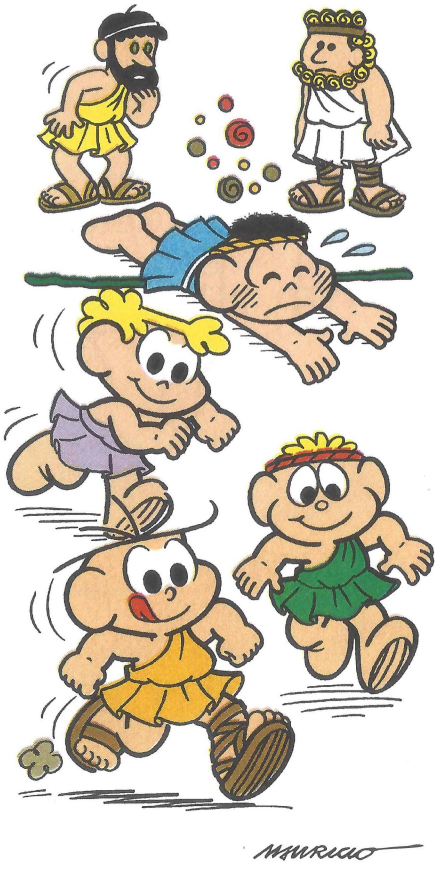
As Olimpíadas são a maior festa do esporte. De quatro em quatro anos, atletas de vários países se reúnem para participar de 20 provas diferentes. Claro que o sonho de todos eles é ganhar uma medalha de ouro. Mas, nas Olimpíadas, o importante não é vencer, e sim competir. É que a idéia dos Jogos Olímpicos é reunir pessoas do mundo

inteiro para que sejam amigas. E já era assim quando eles surgiram, há um tempão, na Grécia Antiga.

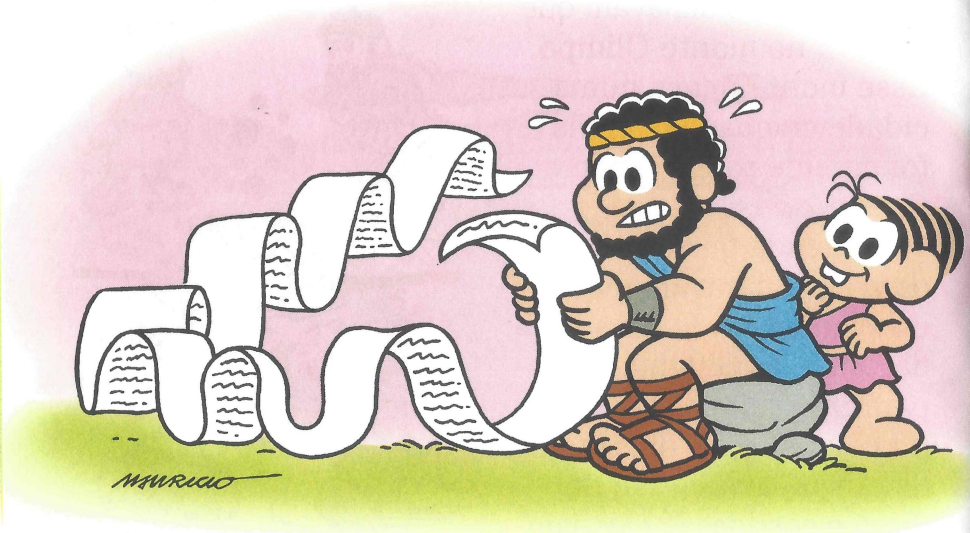
Naquela época, as provas eram disputadas em homenagem a Zeus, deus que os gregos achavam que morava no monte Olimpo. Esse monte ficava numa cidade chamada Olímpia e foi daí que saiu o nome *Olimpíadas*.

A cada quatro anos, os gregos paravam o que estavam fazendo e se mandavam para Olímpia. Lá, participavam das provas. As competições de salto a distância, arremesso de disco e corridas já existiam naquele tempo e continuam sendo disputadas até hoje. Os campeões recebiam prêmios e viravam heróis.

Mas, um dia, as Olimpíadas acabaram. A Grécia foi conquistada pelos romanos e, então, os jogos chegaram ao fim, lá pelo ano de 390. Mas não para sempre... Eles recomeçaram quase 1.500 anos depois e continuam até hoje com força total!



Era Uma Vez na Grécia...



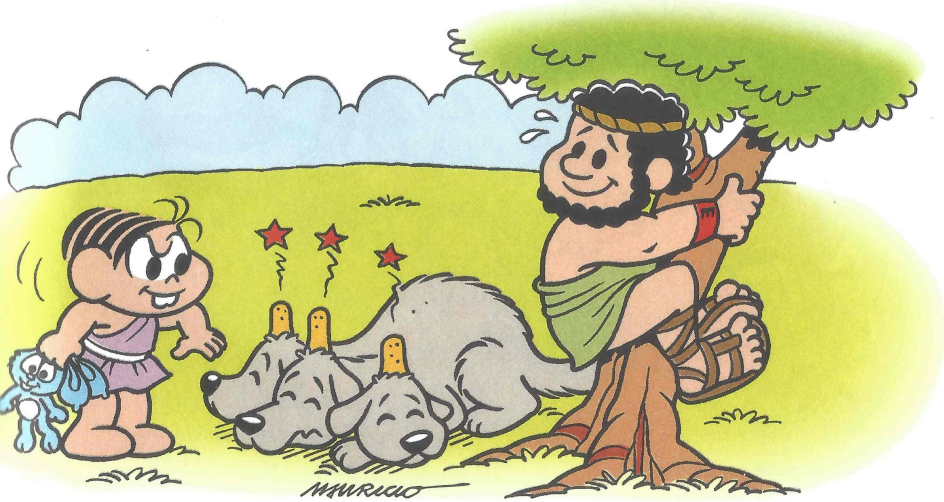
A história dos Jogos Olímpicos está misturada com muitas lendas. Ela começa na Grécia com um herói superforte chamado Hércules. Você já ouviu falar dele? Hércules era filho de Zeus. Ele vivia feliz lá no Olimpo, mas tinha uma tia, chamada Hera, que era uma chata. Ela não gostava do sobrinho e vivia aprontando com ele.

Um dia, a malvada enfeitiçou Hércules, que acabou matando a sua mu-

lher e filho. Quando o encanto passou, ele ficou tão triste que pediu ajuda ao rei de Olímpia. O rei achou que Hércules precisava se distrair para esquecer o que tinha acontecido, então, deu a ele 12 *trabalhinhos*.

Hércules matou a *hidra de Lerna*, que era uma cobra gigante com sete cabeças. Capturou os cavalos carnívoros do rei da Trácia. Prendeu o cão Cérbero, que era o guardião do inferno. E ainda limpou os currais do rei de Élida. Isso, Hércules só conseguiu fazer de nariz tapado. Eles estavam tão sujos e cheiravam tão mal, que o herói teve que desviar o curso de um rio para lavá-los.

Ufa! Quando terminou tudo isso e outras tarefas mais, Hércules estava exausto. Mas valeu a pena. Zeus recompensou o filho, tornando-o imortal. Hércules ficou tão contente que inventou os Jogos para homenagear Zeus.



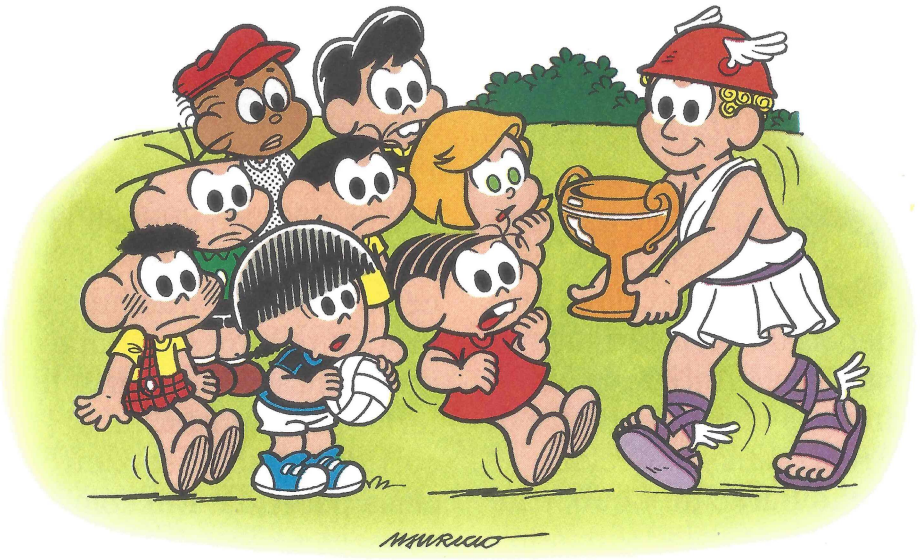
Jogo Olímpico

Que tal convidar seus amigos para brincar de *jogo olímpico*? Ele foi inventado na Grécia e faz o maior sucesso por lá.

Primeiro, você e sua turma combinam a área da brincadeira. Aí, dividem-se em dois times. As equipes formam fileiras, que ficam uma de frente para a outra. Os jogadores que estiverem numa das pontas de cada fila, seguram uma bola.

Depois, é só contar até três e começar a brincadeira. Os jogadores têm que passar as bolas de uma fila para a outra com as pontas dos dedos.

Sempre que uma bola cair no chão, o time que a lançou ganha cinco pontos e o jogador que a deixou cair sai do jogo. Claro que não vale mandar a bola muito alto ou longe. Se ela sair fora da área combinada, o time que a jogou perde cinco pontos. Vence quem fizer mais pontos.

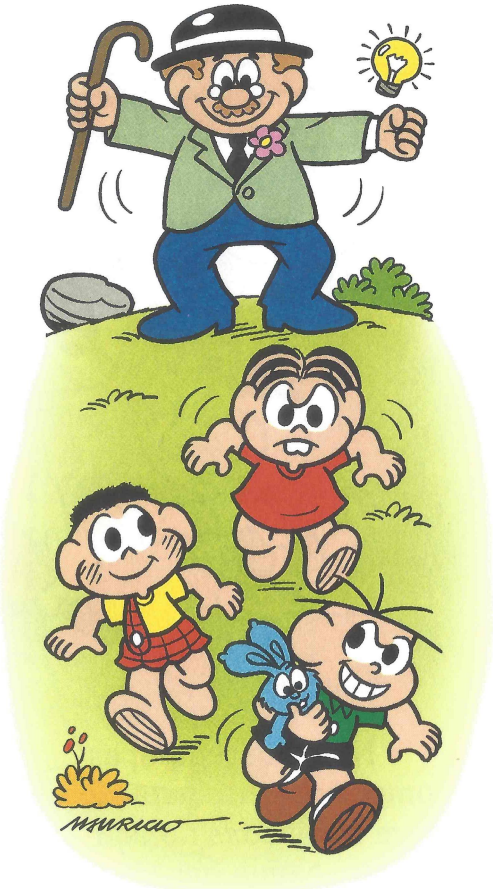


Os Jogos do Barão

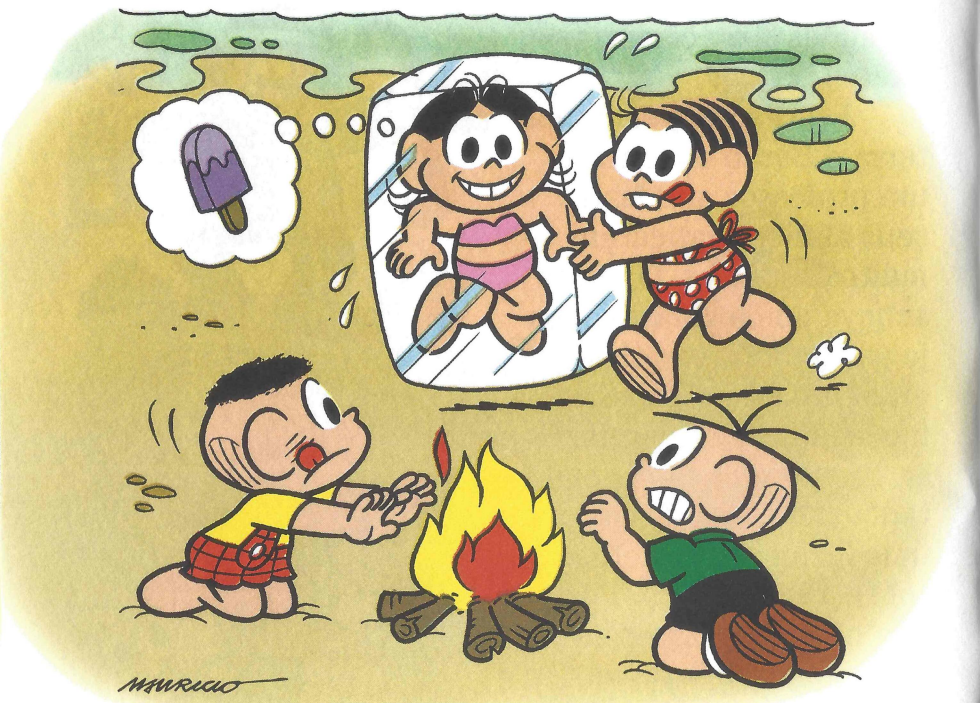
Quem teve a grande idéia de recomeçar com as Olimpíadas, depois que elas terminaram na Grécia Antiga, foi um francês chamado Pierre de Fredi, mais conhecido como Barão de Coubertin. Você deve estar achando que ele era um atleta e tanto para pensar nisso, certo? Pois o Barão nunca praticou esporte algum e nem pensava em tirar seu terno para apostar uma corrida, jogar futebol ou coisa parecida. Em compensação, ele achava que

os jovens andavam meio paradões e precisavam se exercitar mais.

Passeando pela Inglaterra o Barão encontrou um professor que fazia seus alunos praticarem muitos esportes. O inglês achava que a ginástica, os jogos de bola e o atletismo eram um ótimo jeito da moçada gastar energia. O sr. Barão ficou tão encantado com essas idéias, que uma luzinha acendeu-se sobre a sua cabeça. Por que não organizar grandes jogos como se fazia na Grécia Antiga? Ele voltou para a França e começou a agitar tudo, sonhando com uma festa de dar inveja ao poderoso Zeus!



Em 1896, estava tudo pronto para os primeiros Jogos Olímpicos dos tempos modernos. A cidade escolhida para receber os atletas foi Atenas, na Grécia. Como há 1.500 anos não acontecia uma Olimpíada, todo mundo estava meio fora de forma e aconteceram muitas coisas engraçadas.

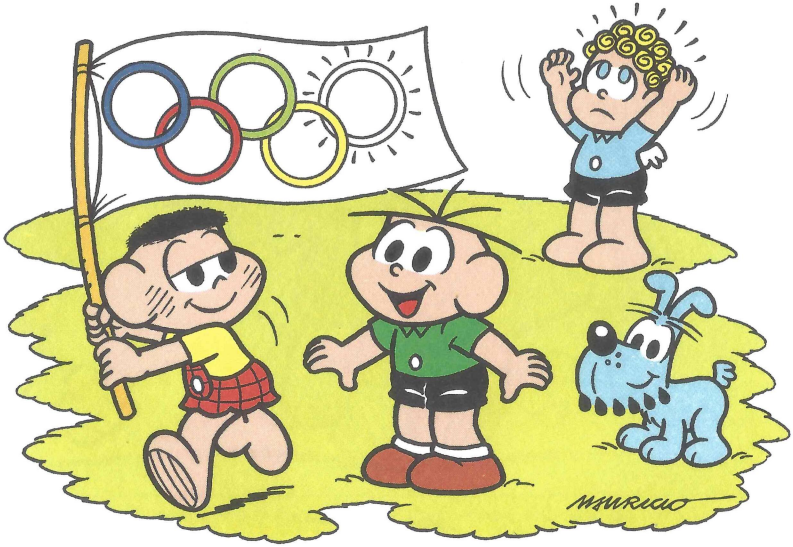


Naquele tempo, as competições de natação eram realizadas no mar mesmo. Numa das provas, um nadador americano mergulhou todo confiante e logo começou a nadar de volta para a praia. É que a água estava tão fria que ele quase congelou. Já os jogos de dardos aconteceram num campo cheio de árvores e muitos dardos acabaram presos nelas. Os tenistas ingleses, então, esqueceram um jogador. Na última hora, pegaram um turista no meio do público para completar o time. O mais incrível é que eles venceram!

Apesar de todos esses foras, os Jogos Olímpicos foram um sucesso e o Barão deu pulos de alegria.

A partir daí, mais e mais países ficaram a fim de participar e as Olimpíadas foram crescendo. Ficou combinado que ela seria realizada sempre numa cidade diferente e que só os atletas amadores poderiam competir.

Em 1920, na Holanda, o Barão mostrou para todo o mundo a bandeira que ele mesmo tinha bolado para representar os Jogos. Sabe qual? Isso mesmo. É aquela toda branca, com cinco anéis coloridos entrelaçados. Os anéis representam todos os continentes e com as suas cores dá para montar a bandeira de qualquer país do mundo. Esse tal Barão sabia mesmo das coisas!



Olímpica

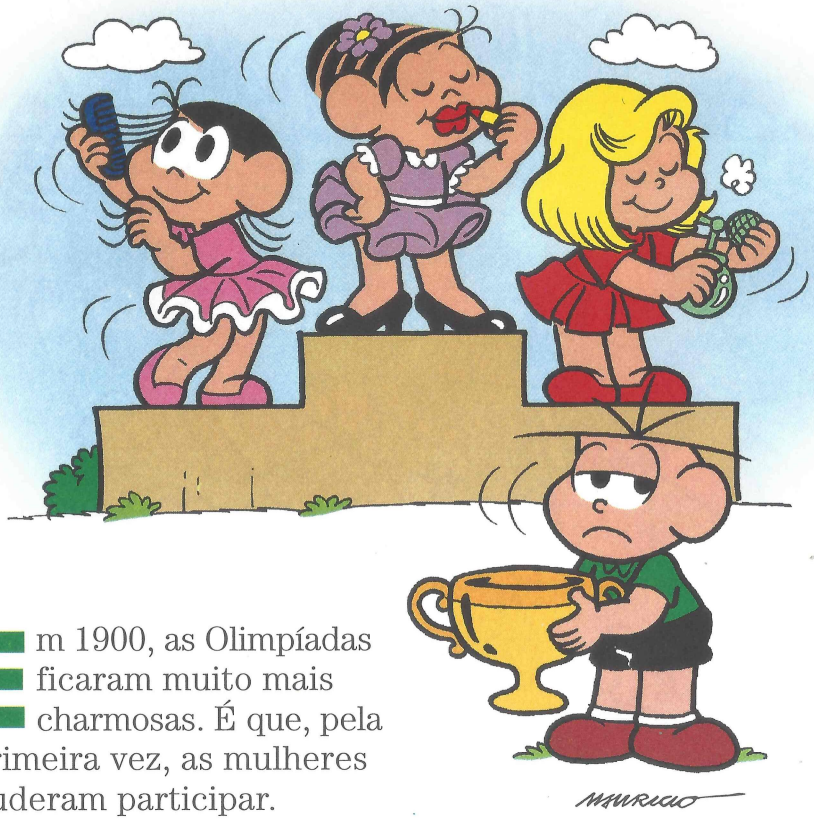
José Paulo Paes

ufa ufa ufa ufa
por ufa ufa ufa
ufa que ufa ufa
ufa ufa me ufa
ufa ufa ufa ufa
no ufa ufa ufa
ufa do ufa ufa
ufa ufa meu ufa
ufa ufa ufa pa
ís ufa uff fff

MAURICIO

© **Olímpica**, de autoria de José Paulo Paes, extraído do livro **Um Por Todos**. Editora Brasiliense, 1986.

Saias Compridas



Em 1900, as Olimpíadas ficaram muito mais charmosas. É que, pela primeira vez, as mulheres puderam participar.

O nosso amigo Barão era um cara muito legal, mas um pouco caretão. Achava que esporte era coisa de marmanjo e que não ficava bem uma garota fazer força nas provas de arremesso, corridas ou em qualquer outra competição.

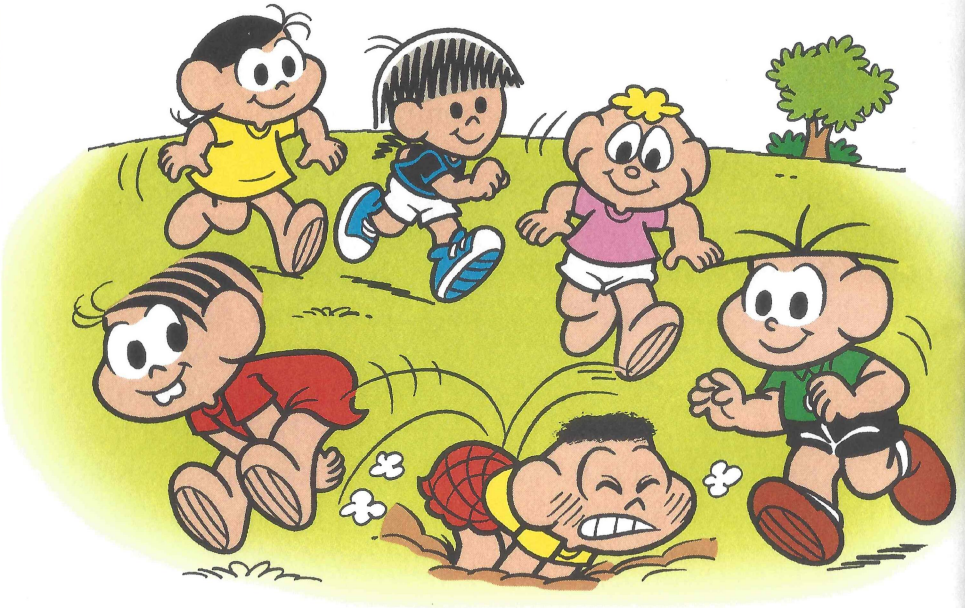
O pior é que na Grécia Antiga acontecia a mesma coisa. As mocinhas eram proibidas de participar e até de *assistir* aos Jogos! Certa vez, uma mulher deu um jeito de furar essa lei. Ela se disfarçou de homem para torcer pelo filho que participava de uma das provas de luta. O disfarce funcionou, mas quando o garoto venceu, a orgulhosa mamãe o encheu de beijos na frente de todo mundo e foi descoberta...

Ainda bem que os tempos mudam, não? Na segunda Olimpíada moderna, 11 garotas bateram o pé até que conseguiram participar.

A primeira medalha feminina foi para a tenista inglesa Charlotte Cooper. A sua vontade de jogar era tanta que nem as saias compridas que as mulheres usavam naquele tempo atrapalharam o show que ela deu na quadra.

Depois disso, a cada Olimpíada, as saias das atletas foram ficando cada vez mais curtas, e o número de mulheres a participar dos Jogos foi aumentando. Em 1992, em Barcelona, eram quase 3.000!

Pula Sela



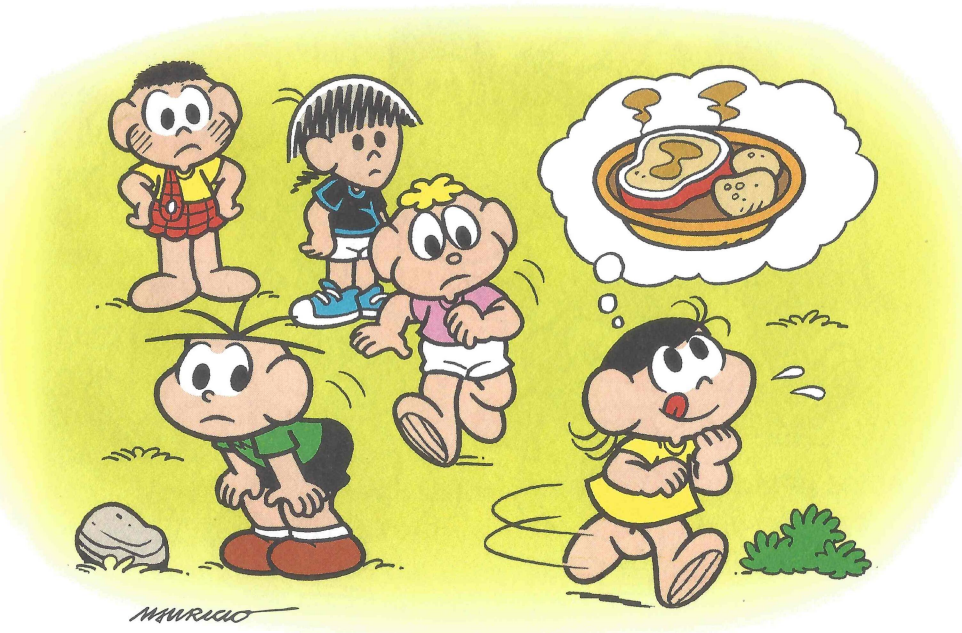
Nesta brincadeira, você tem que ser tão bom no salto como um atleta numa corrida com barreiras.

Primeiro, você e seus amigos tiram a sorte para ver quem será a mãe da mula. O sorteado, então, escolhe alguém para ser a mula. O escolhido curva o corpo, segurando firme os joelhos com as mãos. Os outros formam uma fila, com a mãe na frente.

A mãe salta sobre a

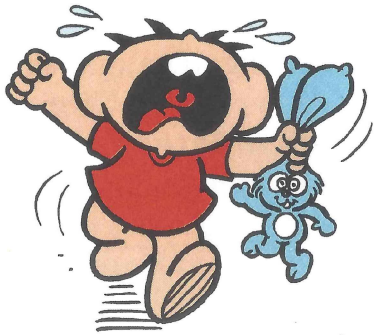
mula, apoiando suas mãos sobre as costas dela. Antes, a mãe avisa como será o pulo. Se disser ***batatinha***, é porque vai colocar as mãos fechadas sobre a sela. ***Bife*** significa que vai pôr as mãos abertas. ***Um bife e uma batata***, quer dizer uma mão fechada e a outra aberta. ***Garra de gavião*** é apoiar as pontas dos dedos sobre a sela. E ***segredinho*** significa que ela vai inventar um novo jeito de pular. Aí, os outros precisam estar bem atentos para ver como é.

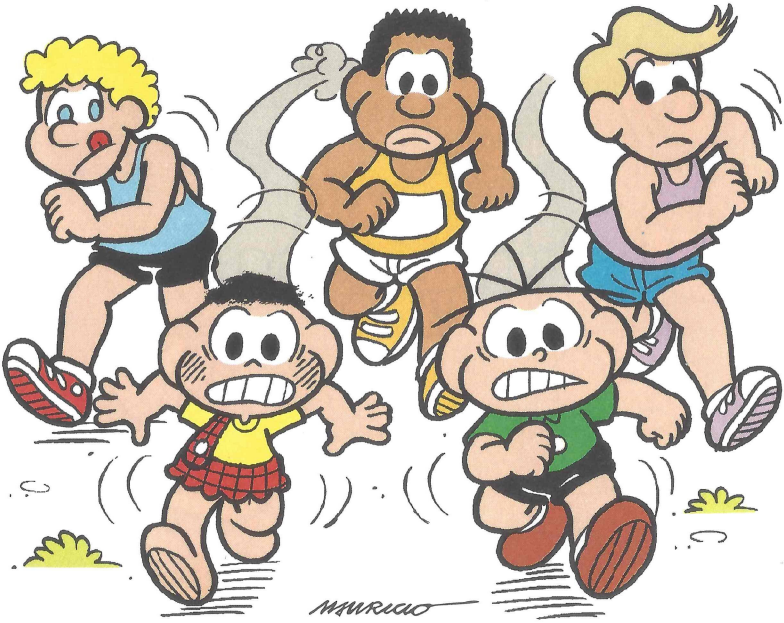
Depois que a mãe tiver pulado, é a vez dos outros. Eles têm que dar o mesmo tipo de salto que ela. Quem errar, será a próxima mula. E quem era mula passa a ser a mãe.



Que Fôlego!

Sabe qual é a competição mais tradicional das Olimpíadas? É a maratona, onde os atletas têm que correr mais de 40 km sem parar. Uff... Para cruzar a linha de chegada o corredor precisa de muito fôlego!

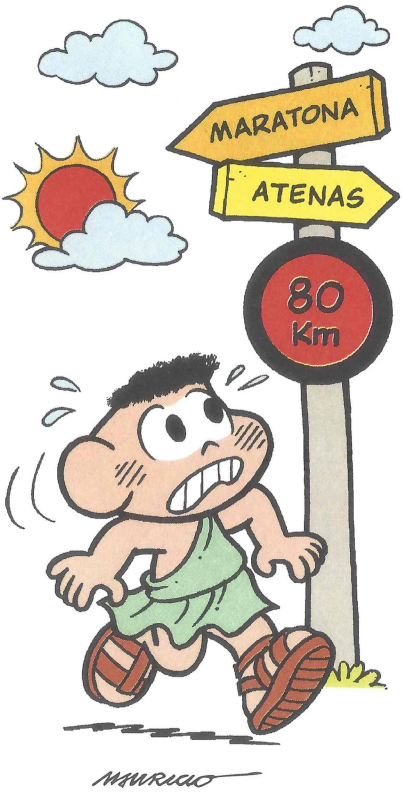




A maratona entrou nos jogos modernos para homenagear um soldado chamado Fidípide. Ele ficou famoso numa guerra entre gregos e persas, que aconteceu há muito tempo. Os gregos, que estavam perdendo a briga, pediram para Fidípide dar uma *corridinha* até Atenas para buscar reforços. Acontece que eles estavam na cidade de Maratona e Atenas ficava muito longe dali. Mas Fidípide nem ligou para isso e se mandou ligeirinho. No caminho, foi pedindo ajuda por todas as cidades em que passava e voltou com um batalhão de soldados.

Os gregos ganharam a guerra. Ficaram tão felizes que mandaram Fidípides de volta à Atenas, desta vez para contar sobre a vitória.

Mesmo cansado de tanta correria, lá se foi Fidípide, não tão rápido como da primeira vez. Quando chegou em Atenas, o bravo soldado teve fôlego só para dizer uma palavrinha: vencemos!



Arqueiros

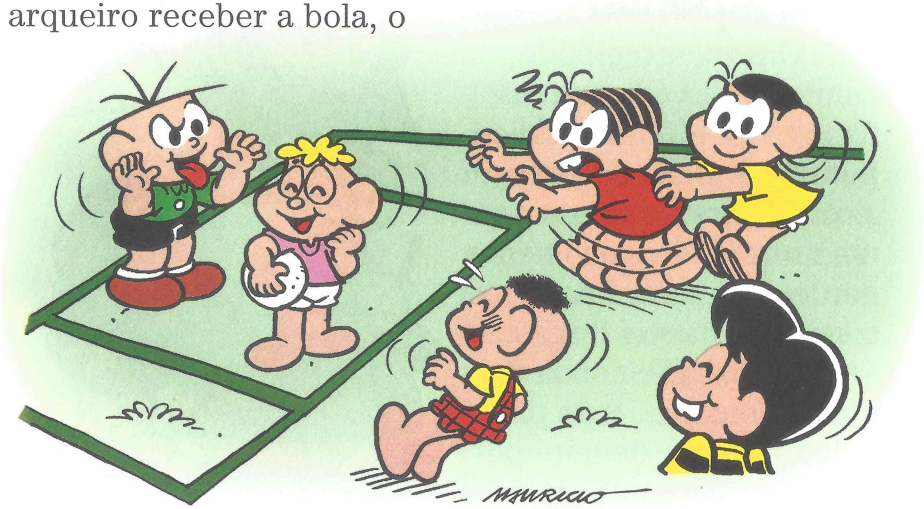
Chame a turma toda para esta brincadeira. Risquem no chão um grande retângulo. Dividam-no ao meio e desenhem um quadrado em cada ponta.

Você e seus amigos formam dois times. Cada um ocupa um lado do retângulo. Dois jogadores de cada equipe ficam dentro do quadrado no campo do adversário. Eles serão os arqueiros.

Tirem a sorte para ver quem começa. Os times têm que lançar a bola para seus arqueiros, que estão do outro lado do retângulo. Os jogadores da mesma equipe podem passá-la entre si.

Toda vez que um arqueiro receber a bola, o seu time marca um ponto. Depois, ele deve mandá-la de novo para os seus companheiros. A turma que estiver sem a bola tenta pegá-la sempre que ela passar pelo seu campo.

É proibido entrar na área do outro time, tocar os arqueiros, andar com a bola, segurá-la mais do que 5 segundos ou lançá-la para fora do retângulo. Quem der algum desses foras perde a bola. Vence quem fizer mais pontos.



Medalha, Medalha!

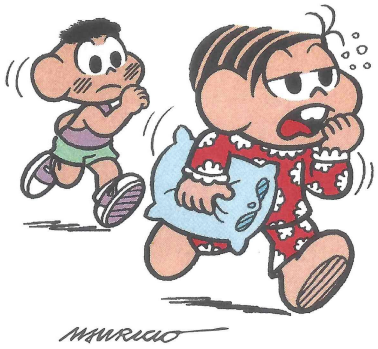
Para um atleta, participar das Olimpíadas já é uma grande vitória. Certos campeões foram ainda mais longe e entraram para a história. Veja alguns deles:

Que Apetite!

O primeiro grande campeão das Olimpíadas foi o grego Mílon. Ele disputava os jogos da Grécia Antiga e era forte como um touro. Dizem que nunca perdeu nenhuma luta e que o segredo da sua força era seu apetite. Ele comia 8 quilos de carne, 8 de pão e bebia 10 litros de leite por dia! Guloso, hein?

A Dorminhoca

A norte-americana Wilma Rudolph adorava tirar uma soneca. E era isso mesmo que ela fazia, quando vieram acordá-la para as corridas dos Jogos de 1940. Ainda meio sonolenta, ela foi para a pista e ganhou a medalha de ouro nos 100 metros, 200 metros e 100 metros com revezamento. Era tão rápida que começaram a chamá-la de Gazela Negra. Depois de receber as medalhas, sabe o que a Wilma fez? Foi dar mais um cochilo.

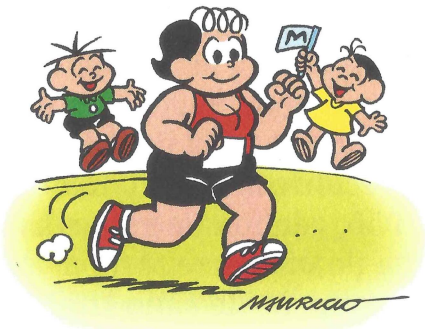


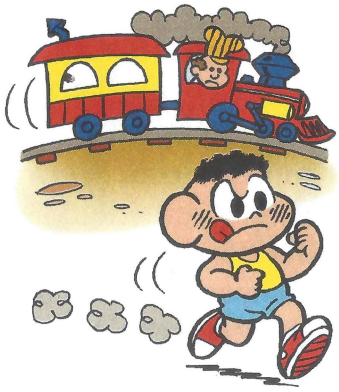
Pego no Pulo

Quando entrou no estádio para participar da Olimpíada de 1948, o brasileiro Adhemar Ferreira da Silva ficou de boca aberta. Não esperava tanta gente assistindo à prova de salto triplo. Ficou tão impressionado que teve uma marca baixa. Quatro anos depois, já mais acostumado com o público, ele ficou bem calminho e bateu o recorde olímpico. Em 1956, ganhou outra medalha de ouro e se tornou bicampeão de salto triplo.

Mamãe Voadora

Fanny Blanker-Koen venceu quatro corridas na Olimpíada de 1948. Doze anos antes, ela já estava prontinha para correr, mas teve que esperar todo esse tempo porque os Jogos foram interrompidos durante a Segunda Guerra. Fanny tinha 30 anos quando entrou na pista e todos achavam que ela já estava velha demais para correr. Só seus dois filhinhos acreditavam que daria conta do recado. Eles estavam certos. Fanny ganhou quatro medalhas de ouro e o apelido de Mamãe Maravilhosa.



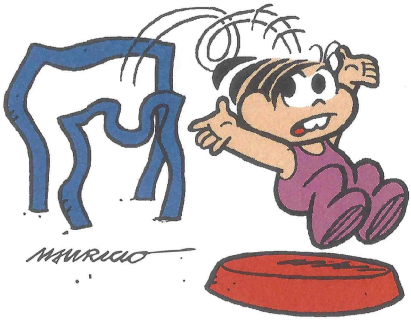


Locomotiva Humana

Esse era o apelido do tcheco Emil Zatopek. Na Olimpíada de 1952, ele foi considerado o maior corredor do mundo. Este apressadinho venceu os 5.000 m, os 10.000 m e a maratona. Enquanto corria, ele colocava a língua para fora e fazia mil caretas, dando a impressão que ia cair duro de cansaço. Todo mundo achava que não agüentaria até o final. Que nada! Emil só parava depois de cruzar a chegada.

Campeão Descalço

Quando chegou em Roma para a Olimpíada de 1960, o etíope Abebe Bikila chamou a atenção de todo mundo por causa da sua pomposa roupa de gala. É que ele era um guarda do imperador e, por isso, achava que devia estar sempre arrumadinho. No dia da maratona, só deu o Bikila de novo. Dessa vez, porque corria descalço. Ele venceu fácil a prova. Quatro anos depois, foi bicampeão, mas usando tênis bem confortáveis.



A Pequena Nadia

Sabe qual é a coisa mais difícil nos Jogos? Um ginasta receber 10 numa prova. Sabe por quê? Tirar uma nota destas significa que o atleta é perfeito. E os jurados sempre acharam isso impossível. Bom, eles mudaram de idéia quando a romena Nadia Comaneci, aos 14 anos, apresentou-se na Olimpíada de 1976. Ela arrasou na prova com barras assimétricas e, pela primeira vez, os juízes deram o braço a torcer. Nadia ganhou um 10 e conquistou três medalhas de ouro.

O Ginasta

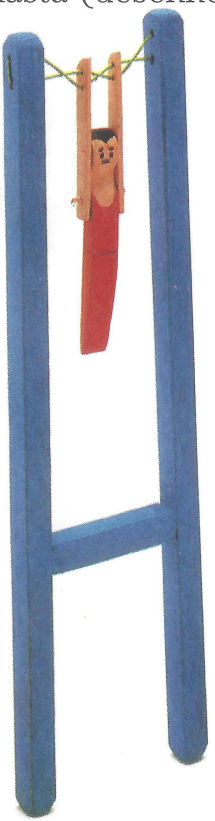
Uma das provas de ginástica olímpica é feita sobre barras paralelas. Quer sentir a emoção desse esporte? Você pode ser o treinador de um atleta que faz exercícios incríveis.

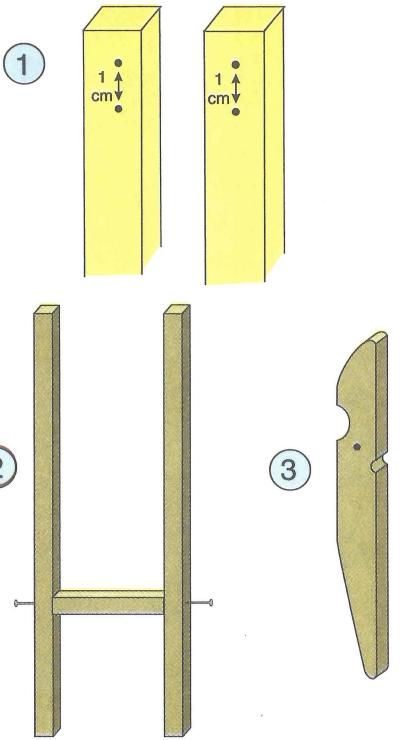
Com a ajuda de um adulto, faça dois furos a 1 cm um do outro numa das pontas das varetas maiores (desenho 1). Pregue as na vareta menor (desenho 2). Pinte a armação.

Peça ao seu ajudante para furar o prendedor na lateral, para fazer o corpo do ginasta (desenho 3).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 varetas de madeira de 25 cm
- 1 vareta de 5 cm
- 2 pregos pequenos
- meio prendedor de roupa de madeira
- 1 palito de sorvete
- linha grossa
- tinta guache

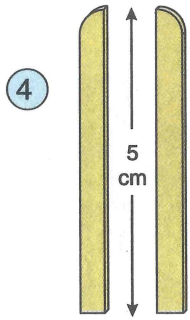


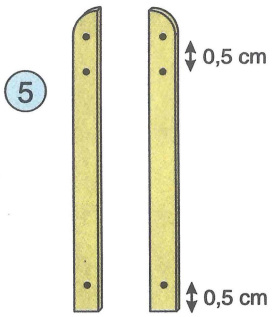


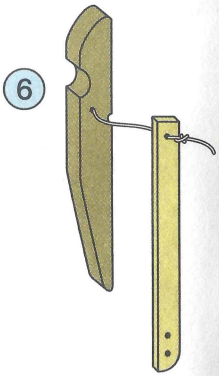
Para os braços, corte o palito ao meio. Parta uma das metades na vertical (desenho 4). Faça dois furos numa das pontas dos palitos distantes meio cm um do outro. Nas outras pontas, faça mais um furo (desenho 5). Com a linha, prenda os braços no corpo do ginasta sem apertá-los (desenho 6).

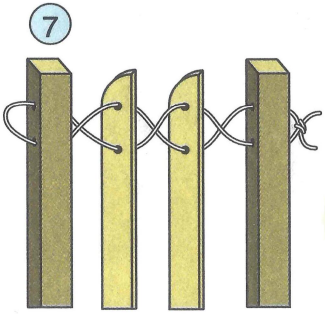
Pendure o boneco na armação com um pedaço de linha. Cruze o fio ao passá-lo pelos furos das hastes e dos braços (desenho 7), deixando-o frouxo.

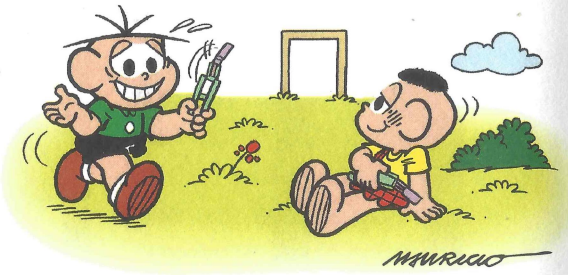
Para brincar, aperte as pontas inferiores da armação que o ginasta vai fazer muitas acrobacias.



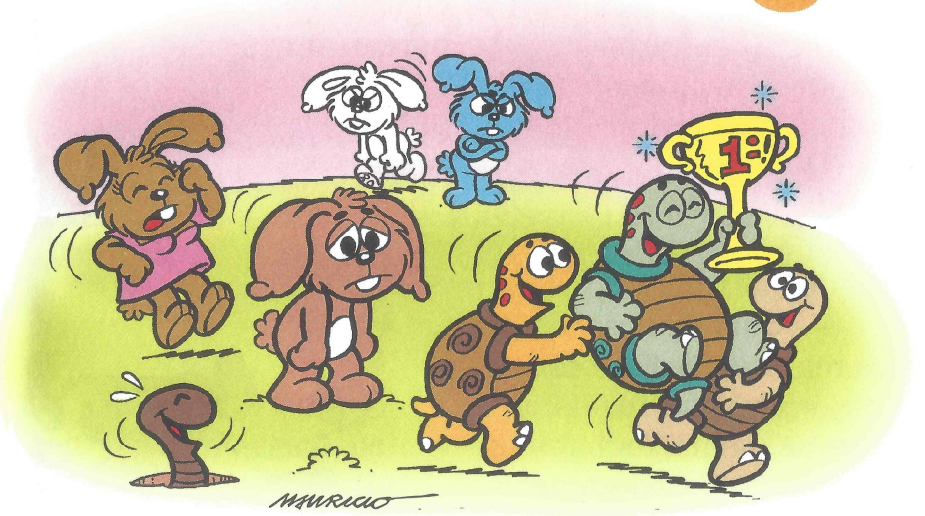








Dom Sansão e a Tartaruga



Muito tempo atrás, num reino muito distante, houve uma corrida que ficou famosa. Mais famosa do que a maratona de São Silvestre. Foi a corrida do coelho e da tartaruga. Todo mundo ficou sabendo do seu resultado surpreendente. A tartaruga ganhou, porque o coelho resolveu tirar uma sonequinha no meio do caminho. O que ninguém ficou sabendo foi que a família daquele coelho encheu a paciência do coitado muitos e muitos anos.

O tempo passou, mas os coelhos nunca se perdoaram pela derrota. Até que um dia resolveram acabar com aquela humilhação. Convocaram as tartarugas para uma nova corrida. As tartarugas ficaram apavoradas, mas tiveram que aceitar.

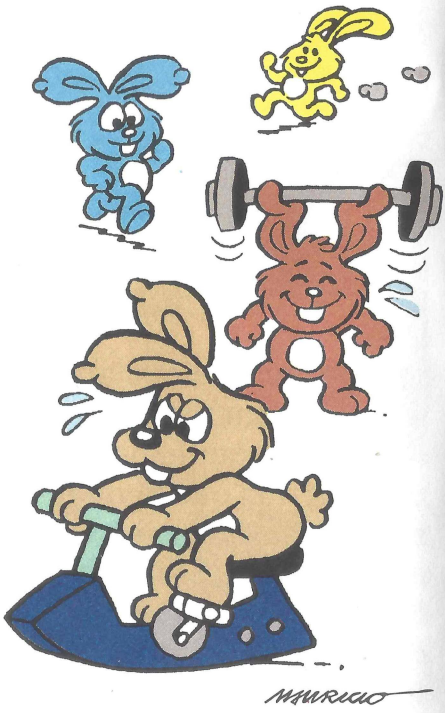
Quando a data da corrida foi marcada, surgiu entre os coelhos uma grande questão:

— Qual de nós vai nos representar na corrida?

— Eu! Eu! Eu! — foi o que se ouviu. Todo mundo queria ter a honra de vencer a tartaruga. Todo mundo achava que ganhar ia ser bico. Para resolver o problema, o rei dos coelhos tomou uma decisão:

— Vamos fazer uma prova classificatória para saber qual de nós será o escolhido que vai recuperar o prestígio dos coelhos.

Ao ouvir essas palavras, os coelhos do reino começaram os seus treinamentos. Foi um tal de coelho correndo e fazendo exercício para todo lado, com alongamento das pernas, braços e até das orelhas.



Enquanto isso, do outro lado do reino, os príncipes Cebolinha II e Dom Cascão se arrumavam para um grande baile à fantasia no castelo da rainha Mônica. O príncipe Cebolinha resolveu se vestir de rei Cebolinha e acabou ficando quase igual a ele mesmo. Já Dom Cascão escolheu a fantasia mais encardida do baú. Ele se vestiu de Sansão, que era o coelhinho de estimação da rainha Mônica. A fantasia era perfeita e Dom Cascão ficou igualzinho ao Sansão. Só que bem maior!

Quando ficaram prontos, os dois príncipes perceberam que estavam atrasados para o baile. Com medo de perder a cerimônia de abertura, eles cortaram caminho pelo meio do bosque imperial.

Era bem ali que os coelhos estavam disputando as suas provas classificatórias para a grande revanche. E adivinha! Quando eles viram aquele coelho gigante, correndo como gente grande, ninguém mais teve dúvida:

— É ele! É ele! É ele que vai nos representar na corrida do século!

Dom Sansão, quer dizer, Dom Cascão, não entendeu nada do que estava acontecendo. Quando se deu conta, já estava na pista da corrida, ao lado de uma tartaruga. Uma grande tartaruga verde e forte, campeã de atletismo, natação, caça submarina e outras modalidades esportivas.

Ao ver aquilo, Dom Cascão ficou meio desconfiado. O príncipe Cebolinha ainda tentou dizer a verdade. Mas, quando Dom Cascão viu aquela multidão de coelhos torcendo por ele, seu orgulho falou mais alto. Ele inflou o peito e disse:

— Pode deixar, pessoal, vou dar conta do recado!

E assim foi dada a largada para a grande corrida, sob aplausos da multidão orelhuda.

Aquilo parecia piada. Enquanto a tartaruga se arrastava com seus passinhos milimétricos, Dom Cascão saiu correndo pela pista de corrida, aos saltos, como um louco. Ele correu, correu e correu. Quando entrou na reta de chegada, uma tragédia! Um rio cruzou o seu caminho. Dom Cascão parou apavorado. Os coelhos começaram a gritar, mais apavorados ainda:

— Pula! Pula! É só um riachinho!

Só que Dom Cascão não teve coragem de pular e ficou ali parado, olhando para a água e tremendo de medo. Então a tartaruga foi chegando com cuidado, veio vindo, veio vindo, entrou no córrego bem devagar, saiu e... ganhou a corrida!

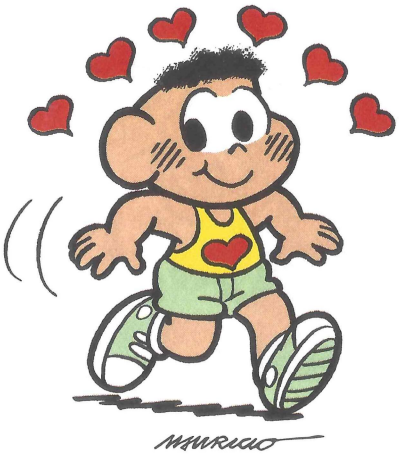
— Outra vez! Parece mentira! — disseram os coelhos.

— Outra vez! Parece mentira! — disseram as tartarugas.

Dom Cascão ficou bem envergonhado. Mas o rei dos coelhos consolou-o, dizendo que no século que vem eles tentariam de novo.

Então os dois príncipes foram correndo para o baile no castelo da rainha. Apesar do atraso, eles se divertiram a valer. Por causa de sua fantasia de Sansão, Dom Cascão ainda teve a honra de dançar uma valsa com a rainha Mônica, em pessoa!

ABC das Olimpíadas

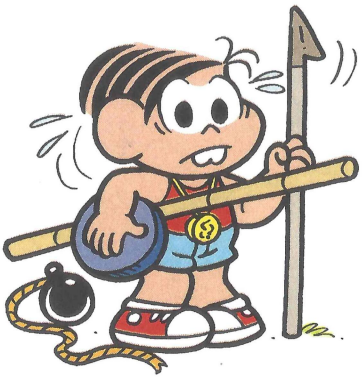


COI - Comitê Olímpico Internacional.

Decatlo - prova em que o atleta tem que participar de dez provas diferentes: as corridas de 100, 400 e 500 metros, a corrida com barreiras, os arremessos de peso, disco e dardo, e mais os saltos em altura, distância e com vara.

Amador - quem pratica um esporte por prazer e não por profissão.

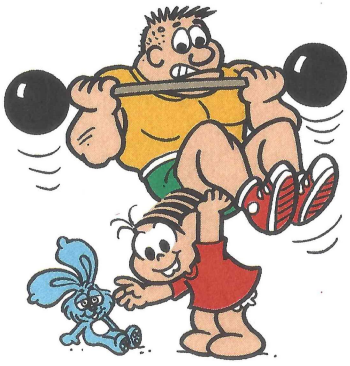
Atletismo - há várias competições de atletismo nas Olimpíadas: corridas individuais e de equipe, marcha, maratona, arremessos, saltos, decatlo e pentatlo.



Doping - quando um atleta toma remédios para melhorar seu desempenho nas provas. Isso é proibido pelo Comitê Olímpico.

Esgrima - luta com sabre, espada ou florete. Nas competições, as armas não são pontudas, por isso não machucam os esgrimistas.

Ginástica olímpica - há várias modalidades. Em algumas, os ginastas usam aparelhos, como argolas e barras. Em outras, fazem os exercícios no solo mesmo.

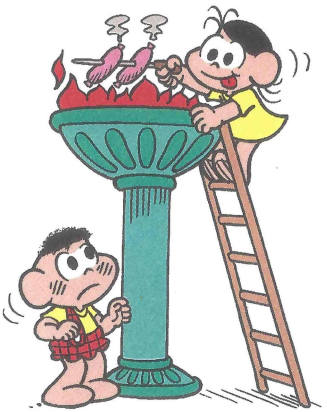


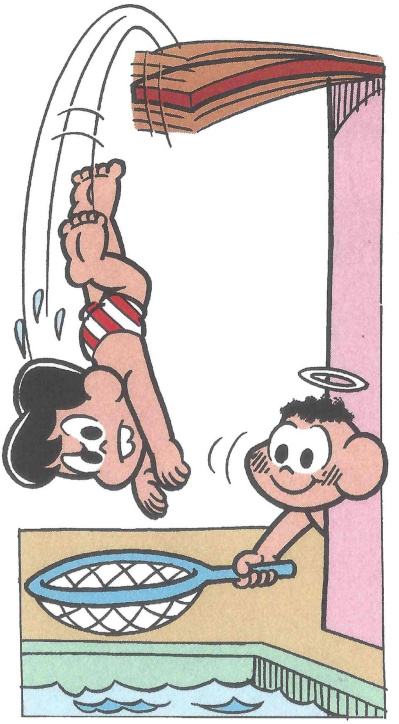
Halterofilismo - esporte em que o atleta levanta o maior peso que puder.

Jogos de Inverno - Jogos Olímpicos que acontecem no inverno, só com esportes praticados no gelo e na neve.

Marcha - prova em que os atletas percorrem uma distância sem correr, apenas marchando.
Martelo - é uma bola de ferro presa numa corrente com uma argola na ponta. Nas Olimpíadas há a prova de arremesso de martelo.

Pentatlo - competição em que o atleta participa de cinco provas diferentes.
Pira - fogueira que queima durante toda a Olimpíada. É sempre acesa por uma tocha trazida da cidade de Olímpia por um atleta.

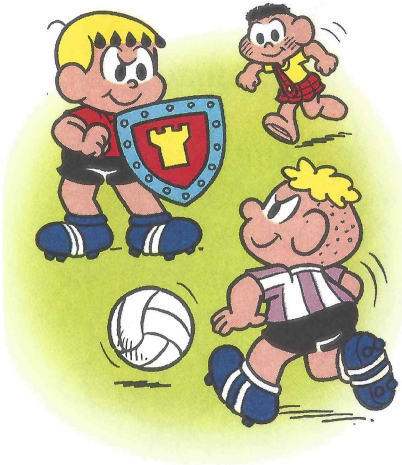




Saltos ornamentais - prova em que os atletas saltam de um trampolim e fazem movimentos no ar antes de caírem na piscina.

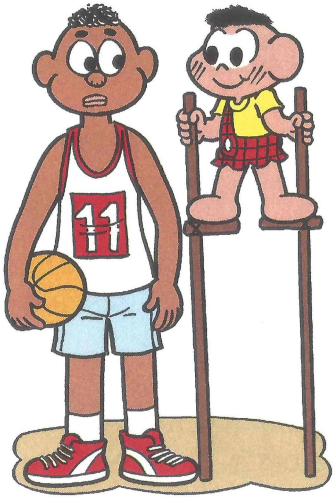
Velocista - atleta especializado em corridas bem velozes.

ÍNDICE

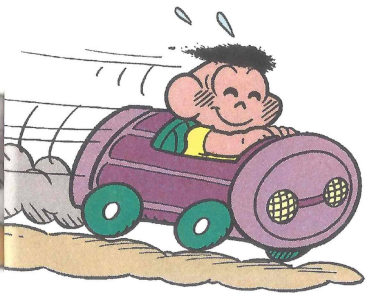


Batendo Bola

Rola a Bola.....8
Goool!.....10
Ligado no Lance.....12
A Taça É Nossa!.....14
Jogo de Bola
Cecília Meireles.....16
Todas as Copas.....18
Futebol de Botão.....20
Clube dos 13.....22
Eu É que Não
Grupo Rumo.....26
Nossos Craques.....28
Soprobol.....33
Craques do Mundo.....34
Passa Bola.....36
Cesta!.....38
Jogo da Cestinha.....40
Por Dentro do Basquete.....42
Qual É a Bola?.....44
O Basquete dos Sonhos.....46
Eles São Feras!.....48
A Grande Sacada.....54
Voleibol com Balão.....56



De Olho na Jogada!.....58
Bola na Parede.....60
Rivellino, o Bom de Bola.....62
ABC da Bola.....66

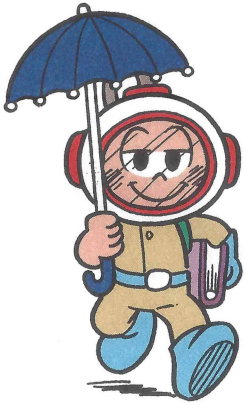


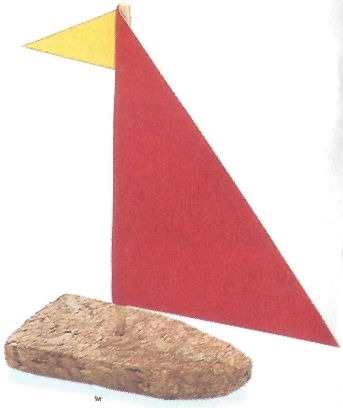
A Toda Velocidade

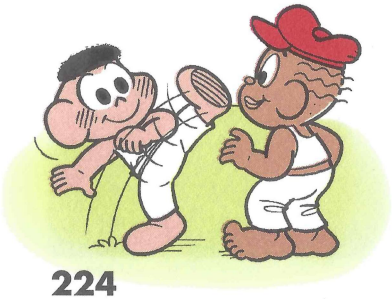
Foi Dada a Largada 70
Corrida Maluca 72
Oficina 74
A Máquina Mais Amada do Mundo 76
Fora das Pistas 78
Johnny Furacão
Roberto Carlos e Erasmo Carlos..... 80
Reis da Correria 82
Dupla da Pesada..... 84
Gira Aro 86
Berço de Campeões 88
Circuito da Gávea..... 90
Os Karts 92
Qual É a Sua Fórmula? 94
No Pódio 96
Enrola e Rola 98
Você Sabe Tudo sobre Corridas?.....101
Rubinho, a Mil por Hora.....104
ABC da Velocidade 108

Caindo na Água

Tchibum! 112
Nas Ondas 114
Manobras Radicais 116
De Repente Califórnia
Lulu Santos 118
Nas Asas do Vento 120
Corrida de Jacaré 122
De Carona nas Ondas 124
Resgate 126
Rema, Remador 128
A Canoa Virou 130
Mãe da Água 132
Viagem ao Fundo do Mar 134
Roupa de Mergulhador 137
A Água
Arnaldo Antunes 138
Corrida de Rolhas 140
Anfíbios 142
Barquinho de Rolha 146
Esqui Aquático 148
Esquiador 150
ABC da Águas 152



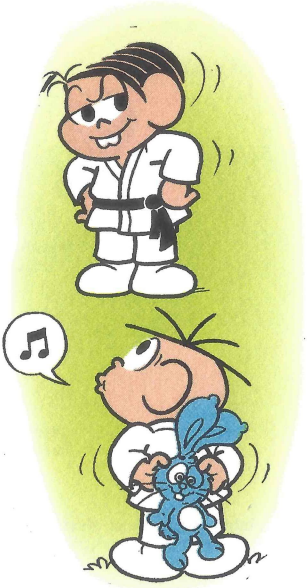


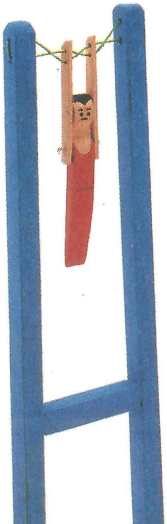


Golpes de Mestre

Iáááá! 156
Beijando o Tatame 158
A Arte da Faixa 160

Honoráveis Brasileiros 162
Jogo do Guardião 164
Mãos Vazias 166
Espadinha Dô-ôôô. 168
Luta da Pesada 170
Dragão da Sorte 172
Luta de Roda 175
Pai de Todos 176
Caça ao Dragão 178
De Pernas para o Ar 180
ABC das Artes Marciais 182





Nas Olimpíadas

O Importante É Competir ... 186
Era Uma Vez na Grécia 188
Jogo Olímpico 190
Os Jogos do Barão 192
Olímpica
José Paulo Paes 196
Saias Compridas 198
Pula Sela 200
Que Fôlego! 202
Arqueiros 204
Medalha, Medalha! 206
O Ginasta 210
Dom Sansão e a Tartaruga
Anna Muylaerte 213
ABC das Olimpíadas 219

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho, José Roberto Marinho, Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos, Mauro Molchansly e Pedro Ramos de Carvalho (conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor-geral), Fernando A. Costa, Flávio Barros Pinto, Carlos Alberto R. Loureiro, José Francisco Queiroz (diretores)

EDITORIAL
Diretora: Flavia Ceccantini
Editora: Gisleine Carvalho
Consultor: Cláudio Fragata Lopes
Repórter: Luciane Ortiz de Castro
Secretário de Redação: José Roberto dos Santos
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Editor de Arte: Alberto Carlos da Silva
Diagramador: Elias Alves de Azevedo
Secretárias: Ana Lúcia Silva e Shirley Flaborea
Colaboradores: Anna Muylaerte (Dom Sansão e a Tartaruga), Amélia Nascimento (texto), Cleunice Rocha (adaptação de partituras), João Antonio Ramos (fotos), Mário Fittipaldi (texto), Mônica Pina (texto), Oswaldo Vadão Lamaneres (texto), Paulo Nilson (esquemas), Silvio Voce (brinquedos), Sanches & Moraes (produção fotográfica), Vera Caputo (tradução). **Agradecimentos:** Virgínia Maria Finzetto, Country Kids, Polka Dot

COMUNICAÇÃO
Diretores de Criação: João Ventura F. Neto e José Carlos Mádio. **Gerentes de Atendimento:** Regina Pizotti. **Gerentes de Promoções:** Isabel Borba. **Gerente de Pesquisa:** Lídice Salgot. **Gerente de Projetos Especiais:** Eunice Arantes do Amaral. **Gerente de Mídia:** Paula Iliadis. **Gerente de Assessoria de Imprensa:** Mônica Prioli

MARKETING DE PRODUTO
Gerente: Aristides Gaspar

CIRCULAÇÃO/PRODUÇÃO
Diretor de Vendas/Bancas: Wanderley Medeiros. **Diretor de Assinaturas:** Aser Morais. **Diretor de Marketing Direto:** Wilson Pascoal Jr. **Diretor de Operações:** Celso Martinez. **Diretor de Produção Gráfica:** Danilo Borges. **Diretor Sucursal RJ:** Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Estúdios Mauricio de Sousa
Presidente: Mauricio de Sousa. **Diretoria:** Alice Keico Takeda, Charles Bluwol, Márcio R. Araújo de Sousa, Mônica Spada Sousa Saraiva, Sebastião Bonfá, Yara Maura Silva. **Depto. de Histórias em Quadrinhos - Diretora Executiva:** Alice Keico Takeda. **Diretor de Arte:** Ricardo Machado. **Redação:** Mauricio de Sousa, André L. S. de Oliveira, Flávio T. de Jesus, Paulo Roberto Back, Robson B. de Lacerda, Rosana M. Silva, Rubens S. Kiyomura. **Desenho:** Carlos A. Pereira, Emy T. Y. Acosta, Jeane Mestre, José Ap. Cavalcante, Júlio S. Mauricio, Marcos Loschiavo, Olga M. Yuhara, Ricardo Roásio, Roberto Martins Pereira, Sidnei L. Salustre, Sydnei C. Prado Jr. **Arte-Final/Letras:** Alvim Lacerda Filho, Clarisse H. Tanizawa, Cristiane Colheado, Cristina H. Ando, Kazuo Yamassake, Lilian A. Almeida, Marco Antonio de Oliveira, Romeu T. Furusawa, Sérgio T. Graciano, Viviane Yamabuchi, Wellington F. S. Dias, Eliza T. K. B. Lacerda, Marcos A. dos Santos. **Acabamento:** Antonio Mauricio de Sousa Neto, Denilton F. da Silva, Vidimar G. dos Santos. **Cor:** Daniela S. Ramos, Lilian R. Mafra, Miriam S. Tominaga, Rita C. Mauricio. **Coordenação de Arte:** Maria de Fátima Ap. Claro. **Redação:** Ivana Mello. **Supervisão Geral:** Mauricio de Sousa

Editora Globo S/A
Rua Domingos Sérgio dos Anjos, 277 - São Paulo - CEP 05136-170.
Telefone (011) 836-5000 - ISBN 85.250.2089-3

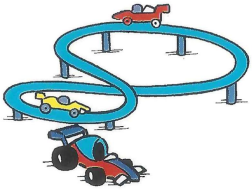
Distribuidor em Portugal
Midesa S/A
Rua Dr. José Espírito Santo, Lote 1-A CEP 1900 - Lisboa - Portugal.
Data desta edição: Dezembro/97

© 1997 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Site da Turma da Mônica na Internet: http://www.monica.com.br

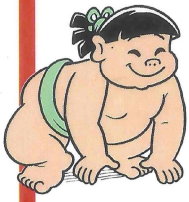
Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Tudo sobre futebol, basquete, vôlei e uma entrevista com Rivellino.



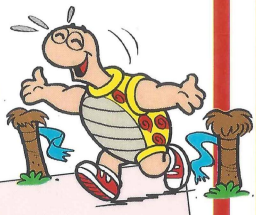
O fascinante mundo do automobilismo e seus ases do volante.

A emoção dos esportes aquáticos, versos e brincadeiras para você se divertir na água.



Artes marciais, jogos e a receita de como montar um dragão da sorte.

Os Jogos Olímpicos e a história de Dom Sansão e a Tartaruga.



ISBN 85-250-2089-3

9 788525 020895

Vem aí:
Manual do Cientista do Franjinha.

Manual de Esportes do CASCÃO